
HKABC
ABC
詳細報導 SQUARE MILLENNIUM!!
2000年2月12日
120
遊戲誌
完美版
GAME PLAYERS
MAGAZINE
迎春送大禮
V.O.O.T.M.A.X (DNA SIDE)
遊戲誌動感VCD
機動戰士 基力之野望 自護之系譜
發售前總力特集!!
迎春十大攻略
七間秘館/Crazy Taxi
惡魔城默示錄外傳/KOUDELKA
波洛古羅斯物語II/CHASE THE EXPRESS
THE LEGEND OF DRAGOON/VALKYRIE PROFILE
BIOHAZARD GUN SURVIVOR/BIOHAZARD CODE:Veronica
騎士團的故事
ベイグラントストーリー
VAGRANT STORY
售價港幣35元正
4 895011 311209
© 2000 Square / Character Design：吉田明彥


新時代的開始
gameplayers.com.hk
掌握最強遊戲娛樂資訊網上頻道
夢幻之詩無休止 戰士之路無終站
全球銷量高達6,000,000的RPG遊戲作品
Final Fantasy VIII
PC攻略遊戲誌 全城公開,即日連載！
一按Gameplayers.com.hk・遊戲娛樂通天下
Koei、第三波授權Gameplayers.com.hk
《三國志Internet》香港Chat Room，即將推出！！
日本直擊
Square Millennium發佈會
CAPCOM兩大遊戲作品，獨家消息報導
BIOHAZARD CODE：Veronica
BIOHAZARD GUN SURVIVOR
SQUARE
MILLENNIUM
三國志
Internet
gamePlayers.com.hk
天網
SKYNET
(C)2000 Electronic Arts. All rights reserved
(C)1999, 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARE SOFT and the
SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd
(C)1999, 2000 Koei Co., Ltd. All rights reserved
(C) 第三波資訊股份有限公司
(C)2000 CAPCOM. All rights reserved

BIOHAZARD®

GUN SURVIVOR

公式攻略本

PlayStation 最終最強生化危機

絕對不是單純射鎗遊戲
因為只有它才能帶給閣下
真正的《生化危機》享受！！

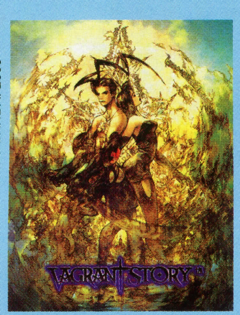
全城熱賣中

全書128頁精彩內容包括
地圖、武器道具全部落齊
傳授每種敵人針對性打法
教你通往最高評級之道
正攻法、邪道法、玩嘢攻略齊集
謎題秘密毫無保留大晒冷
保証全港獨家！監製三並達也專訪

售價港幣40元正

CAPCOM® CAPCOM ASIA CO.,LTD.

GAME PLAYERS 遊戲誌編輯部製作







遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE VOL.120目錄 2000年2月9日

隨書附送74 Pages攻略別冊

V.O.O.T.M.A.X (DNA SIDE)

F.F傳說就由此開始～

直報！SQUARE MILLENNIUM！！

業務用遊戲數之不盡

業務二課 91

各大手提遊戲集於一身

POCKET情報所 66

冇嘢好講，睇表吧！

遊戲攻略資料庫--超鋼戰記 ... 168

駕車規則隨時變！

遊戲攻略資料庫--電車GO ... 170

使用本書時之注意事項

1.因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2.閱讀時請與本書保持一定距離。
3.長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1~2小時休息10~15分鐘。
4.由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強烈震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5.請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滌水拭抹本書。
6.由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影像，大家可慳番啖氣。

為健康着想之注意事項

- 請避免於疲倦或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部份人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外，若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查(當然，生死與否和本刊無關)。

遊戲索引(以遊戲類型及筆順排序)

ACT
Crazy Taxi 122
FIGHTING FORCE 2 65
MACROSS PLUS 34
RENT A HERO 44
TOMORROW NEVER DIES 007 50
決戰 41
飛龍1 & 2 32
惡魔城默示錄外傳 142

AVG
BIOHAZARD 0 42
BIOHAZARD CODE：Veronica 104
BIOHAZARD GUN SURVIVOR 118
CHAOS BREAK ~Episode from CHAOS HEAT~ 52
CHASE THE EXPRESS 126
HAPPY LESSON 62
POCKE-KANO 62
SENTIMENTAL GRAFFITI 2 46
Undercover Ad 2025 Kei 26
在遙遠的時空 36
呼喚死者之館 57
魔法學園 37

ETC
POP'N MUISC 3 48
That's QT 63
到那裡在一起 55

FIG
THE KING OF FIGHTER'99 45
建設重機喧嘩battle hutigire金剛 39

PUZ
CARD CAPTOR SAKURA 54

RAC
RIDGE RAVER V 38
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2 56

RPG
KOUDELKA 148
SORCERIAN 47
SUMMON NIGHT 58
THE LEGEND OF DRAGOON 161
VAGRANT STORY 30
VALKYRIE PROFILE 134
七間秘館 154
波洛古羅斯物語II 110
超級機械人大戰ALTHA 33
薩爾達傳說外傳 43

SLG
ART KAMION~藝術傳 61
A列車6 40
BRIGANDNE 35
Roommania#203 49
SHIBASU1-2-3 DESTINY!能夠改變命運者! 60
幻想女神 53
機動戰士 基力之野望 自護之系譜 24

SPT
NBA POWERDUNKERS 5 64
FIGH EYES II 63
TRACK &FIELD 2000 51

TAB
HYPER VALUE 2800麻雀 64
麻雀幼稚園 蛋組R 65

遊戲類型解說

ACT .... 動作遊戲
ARPG .... 動作角色扮演遊戲
AVG .... 冒險／文字冒險遊戲
ETC .... 電子小說／其他類型遊戲
FIG .... 對戰格鬥遊戲
PUZ .... 智力／方塊遊戲
RAC .... 賽車遊戲
RPG .... 角色扮演遊戲
SLG .... 模擬／育成／戰略遊戲
SOC .... 足球遊戲
SPT .... 體育運動遊戲
SRPG .... 戰略角色扮演遊戲
STG .... 射擊遊戲
TAB .... 桌上遊戲

攻略資訊港

攻略開始
BIOHAZARD CODE：Veronica .. 105

王子魔女拼死去冒險
波洛古羅斯物語 II 110

哩期好多 TYRAN 打
BIOHAZARD GUN SURVIVOR ... 118

教你玩齊 16 個 CRAZY BOX！！
Crazy Taxi 122

帶你完成整個故事
CHASE THE EXPRESS 126

北歐神話外傳
VALKYRIE PROFILE 134

自製地圖式攻略最終回
惡魔城默示錄外傳 142

完全爆機攻略（下）
KOUDELKA.............................. 148

咁樣都叫做七間秘館？！
七間秘館 154

攻略最終回
THE LEGEND OF DRAGOON 161

GP 樂園

動畫新聞組 68
IDOL SHOT！....................................... 72
樂園莊 74
新日本 LOOK 78
GP 物料供應處 76
LOOK！編輯 TALKING 16
目錄 4
情報 GUIDE 6
專業評壇 8
熱線遊戲流行榜 10
COUPON PARADISE 優惠天國 12
WONDER SWAN 專頁 15
CAPCOM XPRESS 14
HYPER NEOGEO WORLD 99 17
福田神社 71
GP 露嘉的日常生活 79
無責任新 GAME 擂台 83
編輯接待處 80
GP GALLERY 82
秘密技攻 86
四格漫話 84
腦 EXPRESS 92
遊戲發售時間表 175

NOTES FROM EDITOR

福田與喪屍的激戰，結果由福田取得最後勝利，但是他卻變得半身不遂……，所以今期都是……(^-^;)。相信大家對「SQUARE MILLENNIUM」感興趣，當然它將會發表有關《F.F.IX》的畫面，但是由於為了雜誌傳媒與遊戲公司的良好關係，所以在SQUARE的意願下，今期的SQUARE MILLENNIUM將不會刊登有關《F.F.IX》、《F.F.X》及《F.F.XI》的圖片，希望讀者見諒。

今次SQUARE一次發表三隻《F.F》系列遊戲，可見得他們對此作存有很大的信心，當筆者看完三隻《F.F》的MOVIE後，對於《F.F.IX》抱有一點期望，因為它用回過去的世界觀，再不接近現代，而且更是由天野喜考做人設，完全合筆者的心意，但是《F.F.X》和《F.F.XI》就不十分期待，因為它給人的感覺就像《VII》和《VIII》般……

新的一年又來！大家有「豆利是」嗎？在此筆者向讀者們說句：「新年快樂！」(MS)

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓
電話／2380-2223 傳真／2866-2618
◆顧問編輯／JAMES WONG
◆執行編輯／福田Tobi K.、MS、赤目黑龍
◆編輯部／山寺良牙、MARKS、小璘、時雨、一輝、阜林三郎、悟空、NEMESIS-T00、隨風
◆特約筆者／Alida Belmond、露嘉、歐陽明
◆封面設計／JOAN、ANDY LEUNG
◆美術部／子濃、ANDY LEUNG、KAN、JOAN、SING
◆助理市場經理／CHRISTINE LAM
◆廣告部／ATUS NG 電話／2511-8208
◆電腦分色／EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING、TOMATO EXPRESS LTD.
◆印刷／凸版印刷(香港)有限公司
地址／新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址／九龍長沙灣通洲西街1064-66地下B座
電話／2720-8888

熱點新作

改寫 0087 宇宙歷史…
機動戰士 基力之野望 自護之系譜 24
我梗係覺得佢似冴子多 D…
Undercover Ad 2025 Kei 26
40 分滿分！！（FAMI 通 GAME 評）
VAGRANT STORY 30
好彩送埋第一集……
飛龍 1 & 2 32
序盤故事，8 名主角大公開！
超級機械人大戰 ALTHA 33
正傳故事遊戲化
MACROSS PLUS 34
又係一隻「無聊」GAME？定係「模擬」遊戲新突破？
BRIGANDNE 35
男追女就隔層山，女追男就隔層紗
在遙遠的時空 36
歡迎來到魔法學園追女仔
魔法學園 37
RR 開始之道
RIDGE RAVER V 38
這兩家人是做地盤還是做黑幫？
建設重機喧嘩 battle hutigire 金剛 39
六十年代嘅火車你見過未？
A 列車 6 40
遊戲流程介紹
決戰 41
男主角不會是 BRAVO TEAM 的人吧！
BIOHAZARD 0 42
各位《薩爾達》迷又有玩喇！
薩爾達傳說外傳 43
新人物登場
RENT A HERO 44
可用 KRIZALID！
THE KING OF FIGHTER'99 45
帶你一遊故事舞台
SENTIMENTAL GRAFFITI 2 46
創造最強勇者隊
SORCERIAN 47
今次有廣東歌
POP'N MUISC 3 48
「偷窺狂」+「虐待狂」=「神」
Roommania#203 49
007 明天不死
TOMORROW NEVER DIES 007 50
你係咪十項全能先？
TRACK &FIELD 2000 51
唔打「喪屍」打「買魔」
CHAOS BREAK ~Episode from CHAOS HEAT~ .. 52
話就話去調本，實際上就去追女仔
幻想女神 53
玩「小櫻」都值回票價啦！
CARD CAPTOR SAKURA 54
請收留這隻可愛小貓吧
到那裡在一起 55
最多只有四輛車的賽車
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION 2 ... 56
他在叫喚你，嘿嘿嘿
呼喚死者之館 57
往異世界做英雄
SUMMON NIGHT 58
9 話內還有 5 億你能否做到？
SHIBASU1-2-3 DESTINY!能夠改變命運者! ... 60
玩藝術定玩渣車呀？
ART KAMION~ 藝術傳 61
POCKE-KANO/HAPPY LESSON 62
That's QT/FIGH EYES II 63
HYPER VALUE 2800 麻雀 /NBA POWERDUNKERS 5 .. 64
FIGHTING FORCE 2/ 麻雀幼稚園 蛋組 R .. 65





《Bio Hazard Code:Veronica》銷售熱烈

Dreamcast於新年的重頭大作，《Bio Hazard Code:Veronica》，於2月2日正式發售。本港其中一間遊戲專門店外，當晚便排起了等待取game的人龍，據該店的負責人表示，在發售前店本身已接獲1200張《Bio Hazard Code:Veronica》的訂單，而單是在出售當晚，合共有800多人到店取game。亦由於大部分訂戶都於該日取game的關係，令店內的工作人員應接不下，工作忙個不停。(遊戲誌編輯部)





Sega與30家有線電視合作發展高速網絡

Sega宣布與日本30家有線電視(CATV)公司合作發展高速、大容量的internet網絡服務，當中包括全日本最大的兩家CATV，Jupiter Telecom及Taitas Communication，還有最大的CATV網絡商關西Multimedia Service。30家公司合共佔全日本70%的市場，而合作方式則是由CATV公司向其用戶銷售Dreamcast，而Sega則利用CATV的網絡，向所有Dreamcast用戶提供對戰及視像電話等要求高速網絡的服務。現時全日本約有700萬個家庭能夠接上有線電視網絡，相信這次合作會令雙方的用戶人數有所增加。

Konami設新公司統一銷售網



Konami於日前宣布，將以往本身為其他公司工作的銷售網，獨立為新公司「Major Wave」，此銷售網本身有售出50個遊戲，共100萬個軟件的實績。由此開始，所有以前由Konami代為發行的開發商，將會經「Major Wave」以本身名義發行，Konami希望藉「Major Wave」，能夠把一些小公司的優秀遊戲，以更有效的銷售途徑推出，而第一個推出的遊戲，是以1500日圓發售的「Major Wave 1500」系列。

Tecmo決定上訴，JRA謀解決問題方法

上期報導的Tecmo侵犯肖像權敗數的事件，Tecmo以「人以外的物都可獲肖像權的保護，這個裁判將來可能會為多方面帶來不可估計的混亂。」為由，決定提出上訴。另外日本中央競馬會(JRA)為免同類事件發生，正與其他相關團體研究是否認設立專門部門，處理一切有關版權、肖像權等事宜。

Square分股上市

Square於2月3日宣布，把現有的股份以1:1.5的比例換為新股。由1月31日的約1633萬股，增加至約4899萬股，雖然股份的數目增加，但由於是數面上的股值增加，實際的資本並沒有增加。然而在發報了「Play Online」之後，Square的股價一直上揚，加上這一次分股，Square的股值將會增加不少。

PlayStation.com 2月18日開張，SCE人事大變動

上期介紹的PS用網絡銷售系統，「PlayStation.com」，SCE已定於2月18日正式開張啟用，而2月12及13日會進行試用，讓用戶能夠預訂PS2主機及遊戲。而預訂PS2所需要的ID號碼，亦可在這裡獲得。

另外SCEI於2月7日公布最新的人事變動，將SCEJ的本部制廢除，所有業務由SCEJ直轄，而之前為「PlayStation.com」而設立的e-Business事業準備室亦會廢除。SCEJ的主席將由SCEI的副社長佐藤 明出任，兼任「PlayStation.com」的代表取締役。總裁為竹野 史哉、行政副總裁為佐伯 雅司、宣傳部長則為小宮一昭。而SCEI的社長，久多良木 健先生將會兼任「PlayStation.com」的社長，另外取締役、監查役將由SCEI的職位將由SCEI的執行役員上席常務加藤 優，及常勤監查役對木 隆兼任。



「PlayStation.com」與11家大公司合作



SCEI於2月3日，公布其電子銷售網絡「PlayStation.com」，將與4家零售會社，及7家遊戲生產商進行業務合作。4家零售會社分別是7-Eleven Japan、Tsutaya的Culture Convenience Club、Digicube及Hapinet。合作的目的，是為加強「PlayStation.com」的交易彈性，這4家公司旗下的零售店舖，將作為「PlayStation.com」的提貨及收銀處，以配合沒有信用咭，或不喜歡利用信用咭於網上購物的「PlayStation.com」用戶的需要。所有經由「PlayStation.com」購物的用戶，都可以於遍布全日本的7-Eleven及Tsutaya的商店提貨。而7家合作的遊戲生產商，分別是Namco、Konami、Square、Enix、Capcom、Bandai及光榮。這7家公司除了會利用「PlayStation.com」的網絡銷量其PS、PS2遊戲外，主要的合作是與前述的4家公司集資，成為「PlayStation.com」的第三者股東。

另外，SCE社長久多良木 健於同一場合中，表示100萬部PS2出貨量沒有問題，能夠準時達成。然而有不少傳聞見指大部分貨量不會經一般(遊戲店等)銷售途經售出，還有傳言指出頭一批PS2主機生產上出問題，趕不及於3月4日推出。究竟「100萬部」這個史無前例的出貨量能否達成？確實令人拭目以待。

SCEA收回989



SECA(美國SCE)決定收回以推出PS遊戲《Syphon Filter》、PC遊戲《Ever Quest》著名的子公司，989 Studio，以為將來PS2遊戲作準備。據SCEA的社長Kaz Hirai表示，收回989的原因，是為了加強SCEA及989兩社的結構，雖然PS已是一台擁有大量客戶的主機，但並不代表他們不會繼續作出新嘗試及新挑戰。而為了準備PS2的推出，決定收回989 Studio，利用SCEA所能提供的龐大資源，加上989 Studio的創造力，製作出全新劃時代的遊戲軟件。

《DOA2》成PS2首批遊戲之一？！



據美國Game Spot的消息指出，Tecmo早在舊年9月，已著手開發PS2版本的《DOA2》，現在已接近完成的階段。基本上遊戲是基於NAOMI版本製作，與NAOMI被相比人物的表情變化會比較多，遊戲本身預定於3月30日推出，DVD-ROM，定價6800日圓，最快於月中的「PlayStation Festival」中展出，不過……

網絡代價不菲？

上期為大家報導的Capcom對戰網絡，再有一點新消息發表。基本上由於網絡本身以對戰為主，所以收費方面會由對戰雙方分擔，價格上則視遊戲而定，現時已定價的《Marvel Vs Capcom 2》是統一為每分鐘13日圓，比KDD本身對《VOOT》的對戰收費更高。另外為避免長時間遊戲，將加上送出警告畫面的服務，但由於涉及私隱問題，加上要對付缺德的談話室使用者，相信管理上有一定的困難。雖然技術上可讓Dremcast與PS2及街機進行對戰，但因為主機生產商之間的問題，加上費用設定而未能於短期內成事。唯一對用家有利的消息是，所有重出為對戰用的舊作，將以廉價版的價格發售。此外有消息指《Justice學園2》將會對應雙方的網絡。

除了Capcom的對戰網絡外，Square剛公開的網絡計劃「Play Online」也是近期的焦點。有消息人士指出，由於Square已投入了數十億日元於此計劃當中，需要作出收費，所以啟用初期對用戶的收費會十分高昂，最低限度為每月1500日圓，亦有指出初期會是每月3000至4000日圓，甚至指提供網絡的NTT會作出有別於一般的收費額。而這費用並未包括電話費用及其他相關的費用，看來現在在日本利用網絡仍是一個高消費的活動呢。

PlayStation Festival 展出遊戲名單公開

SCEI的網頁上刊登了PlayStation Festival中將會展出的遊戲名單，然而整個名單中，不見前文所提及的《DOA2》，而遊戲發售行列中亦不見其名，究竟是什麼葫蘆賣什麼藥？

已公布於PlayStation Festival展出的遊戲名單（括號內為製造商）

坐上A列車吧！6(Artdink)
柿木將棋IV(ASCII)
撞球 The Billiard Master(Asuku)
Love Story(Enix)
Super Snowboard Cross(EA Square)
決戰(光榮)
麻雀大會III Millennium league(光榮)
真・三國無雙(光榮)
實況World Soccer 2000(Konami)
Powerful Pro野球7(Konami)
來打麻雀吧！2(Konami)
Stepping Selection(Jaleco)
Driving Emotion TypeS (Square)
劇空間Pro野球(Square)
Gran Turismo 2000(SCEI)
Fantavision(SCEI)
I.Q. Remix+(SCEI)
Be On Edge(SCEI)
EX Billiard(Takara)
Golf Paradise(T&E Soft)
Ridge Racer V(Namco)
鐵拳Tag Tournament(Namco)
Eternal Ring(From Software)
EverGrace(From Software)
森田將棋(悠紀Enterprises)

《莎木 第二彈》會用廣東話！



相信有玩《莎木 一章》的朋友，都知道故事承接下去會是在香港及中國大陸進行。那麼遊戲中那些「香港」人，會是用什麼語言？講日文？講中文？根據消息透露，AM2正物色懂得看及寫廣東話的人參與製作，即是說《莎木 第二彈》將會有可能利用廣東話對白！不過問題便來了，究竟身為日本人的芭月 涼，會如何與香港人溝通？而另一個問題是日本人如何理解廣東話，則已經由字幕這方面解決了，至於前面的問題嘛，就讓大家靜心等待新消息吧！

Dolphin 比 PS2 更要強上 1/3？

在剛於德國舉行的51屆Nuremberg玩具展中，NOE（歐洲任天堂）發表了一些關於Dolphin的有趣消息。首先是NOE打算讓歐洲能跟隨其他發售Dolphin的地區，預定於今年年尾推出主機，雖然正式的主機性能尚未公開，但根據NOE的銷售及市場總監Axel Herr表示，NOE打算於9月在倫敦舉行ECTS會議中實機展示Dolphin。另外同一場合中，Axel Herr表示，單以影像方面來計算，IBM的Gekko擁有極高的性能，比起PS2要高33%，比Dreamcast更達2倍，加上利用DVD作媒體，以合符市場的價格發售，Dolphin將會是「最快」的主機。

Eidos 為 CAPCOM 發行《Bio》新作

在舊年年中合作交換遊戲發行權的CAPCOM及Eidos，日前發表把合約的時間延長。由於Eidos方面暫時未有新遊戲於日本市場推出，所以這次是單方面把CAPCOM於海外的發行權交給Eidos。Eidos會為CAPCOM於歐洲及澳洲發行《Bio Hazard》的兩個新作：PS的《Resident Evil Survivor》(BH Gun Survivor)及Dreamcast的《Resident Evil Code:Veronica》(BH Code: Veronica)。

LucasArts 加入 Dreamcast 行列



SOA於1月31日宣布，以製作《Star Wars》遊戲聞名的LucasArts（當然了，Lucas Films的姊妹公司嘛），正式加入Dreamcast遊戲生產商的行列。並暫定於今年春天，為美版Dreamcast推出遊戲《Star Wars: Episode I Racer》。雖然未知與AM5共同製作的街機版本有沒有關係，但是這個《Racer》將會加入獨有的模式，將會對應VGA Box及通訊，進行網上ranking。而SOA於同一場合亦表示，在包括LucasArts在內的超過100個Dreamcast遊戲生產商的協助下，希望至2000年底美版Dreamcast能夠達到推出超過200個遊戲的目標。

Sega 打擊改機換 BIOS！

相信有不少《DOA》迷得知《DOA2》會推出美版後，加上有改機玩美版一事，都想買一部Dreamcast改來玩《DOA2》吧！不過近日有入水貨的人士發現，Sega為對付這種情況，已把最新出廠的Dreamcast內的BIOS升級為新版，特點是換了新BIOS後，會令到改機的效果消失。不過據消息透露，新年前出貨的Dreamcast仍然是舊BIOS，而利用新BIOS的Dreamcast將會用上可重寫的ROM，令往後能夠隨時更換BIOS。雖然Sega出手對付，但「道高一尺，魔高一丈」，相信市面很快便有令這一招失效的改機法出現。

TGS2000 春參展商發表

由於上期稿擠的關係，所以未能及時刊登CESA公布的TGS2000春參展名單。今屆TGS除了參展商數目比上屆少外，另一個特色是第一次有香港的參展商。（以日文五十音順排列）

Idea Factory
ASCII
ASK
Astroll
Asmik Ace Entertainment
ATLUS
Alchemist
Imagineer
Winky Soft
SNK
ENIX
NEC Interchannel
Epoch社
角川書店
CAPCOM
Culture Brain
元氣(Genki)
Game Garage Human Academy
神戶電子專門學校
國際Communication
COSPA
Konami
Konami Computer Entertainment School
Compile
光榮
Sammy
Sunsoft
J・Wing
Jaleco
Square
Sega Enterprises
Sony Computer Entertainment
Softbank Publishing
Taito
Takara
D&E soft
Datam Polyster
Tecmo
Digital Media Navigator
專門學校東京Net Wave
東京Multimedia專門學校
Tommy
Namco
日本Computer System(NCS)
Hudson
Bandai
Banpresto
First Smile Entertainment
Face
Brocoly Gamers
Pro Pacific Japan
From Software
Beck
Hobby Japan
MircoSoft
未來蜂歌留多商會
Media Create
Media Works
Ubi Soft
英國大使館
美國大使館
Esel International
Korea Software Industry Association

PS2 睇 DVD 要用附加碟？

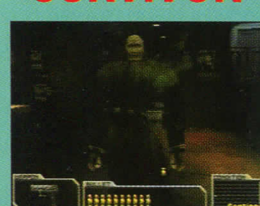
其實PS2本身，並未設有現時大部分DVD機支援的「多角度」、「多語言字幕」等機能，只是一般的DVD播放。不過之前有消息指出PS2跟機有一只碟，原來一切的玄機就在此碟當中。隨PS2主機附有的是一隻Utility Disk，用以增加DVD播放的機能，原理就如當年SegaSaturn播放Photo CD的《Photo CD Player》一樣。而整個Utility Disk的實際用途及詳情，則會於PlayStation Festival 2000中發表。

專業評壇

推介遊戲

極差遊戲

BIOHAZARD GUN SURVIVOR



PlayStation／STG／CAPCOM／414港元

福田

《生化危機》系列外傳式作品，玩法由一貫的第三身視點AVG變成主觀射擊，單是系統已完全改變了，所以無論閣下是否舊玩家也不會有太大問題。若單說這遊戲本身，可能是GUNCON的先天性設計關係，開發人員能夠克服這種障礙將移動設計得這麼好，實在值得一讚，只是畫面質素未能令人滿意與新登場敵人絕少是無需爭辯的缺點。

評分：7分

IKI

《包乞食》這系列可謂長賣長有，基本上，此作可算是射擊版《包乞食》。雖然論創意此作絕對能予人一份「新鮮」的感覺，不過今次的遊戲畫面實在差得可憐。另外，話時話，既然《包乞食》射擊版，難道下一隻是格鬥版？《BIOHAZARD VS STREET FIGHTERS》乎？

評分：5分

山寺良牙

雖然本人向來因生理問題無法玩《BIO HAZARD》，不過今次轉換了形式以後，反而覺得更加有趣，最低限度本人也能夠玩，遊戲玩下去的感覺有點像另一同類遊戲，音樂與及畫面也能帶出效果；雖然難度也是比較偏高，不過喜歡「搞破壞」的玩者絕對值得一玩。

評分：7分

波洛古羅斯物語 II



PlayStation／RPG／SCEI／414港元

小璘

一隻童話式的RPG遊戲，由於遊戲不是太複雜，所以比較適合小孩或初玩RPG的朋友玩。在遊戲中，「錢」可謂玩者最不需要關心的東西，因為每次擊敗敵人也可獲得數量不少的金錢，而用作回復的道具又基本上不會用，所以在本作中，金錢只是用來花費於買武器和紀念品。

評分：6分

阜林三郎

PS的續編遊戲，總給予筆者一種「一蟹不如一蟹」的感覺，不過這個《波洛古羅斯物語2》給了筆者一個全新的看法，之前一集令筆者喜歡的元素，那種令人看後會心一笑的故事演繹方式，在這一集都完全保留。更獲得強化，令遊戲的故事感增加不少，亦增加了玩者的投入感，喜歡上一集的朋友不容錯過。

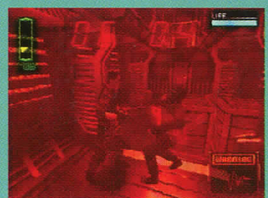
評分：8分

IKI

SCEI著名作品之一，前作距今已有多年，至現在PS2行將推出之際才再次於PS上與大家見面，當中值得一讚是遊戲的故事性，加上基本系統與前作一脈相承，令前作玩者更有「親切」感。除此之外，遊戲中充滿童話Feel的氣氛，令玩的人也充滿歡樂，適合新年遊玩的作品。

評分：5分

CHASE THE EXPRESS



PlayStation／AVG／SCEI／414港元

MARKS

這可算是SCE首次製作像《BIO》玩法遊戲，玩過之後的感覺亦算不俗，不單操作易上手，而且其中隱藏了不少分支，最重要在不知不覺中改變了玩者亦不會知道。不過另一方面，遊戲的抄襲成份太高了，仿佛完全將電影搬進了遊戲之中，而且LOAD GAME時間太耐。

評分：6分

時雨

《BIO HAZARD》和《METAL GEAR》的混合體再加上少許荷李活電影的要素，就是《CHASE THE EXPRESS》的最佳形容，珠玉在前，這隻遊戲難免會給人一種抄襲的感覺。不過實際上遊戲的故事和操作性都不俗，在密封的空間中（列車）內秘密行動那種緊迫感也是非常出色，不過筆者嫌它的LOADING時間長了點。

評分：7分

福田

誠如時雨所說，這類BIO-CLONE作品近兩三年來就像雨後春筍般出現，而這隻由SCE製作的《CTE》則算是它的首次嘗試。先説畫面和操作方法，它與同類遊戲有點相似總不算太差，音樂也很吸引人，加上多線分支增強了耐玩性，但是總覺得它的故事和包裝上很像史提芬╳葛主演的西片，如有雷同之下吸引力因而稍減。

評分：7分

CARD CAPTOR SAKURA CLOW CARD MUSIC



PUZ／PlayStation／ARIKA／7980日圓(限定版)

隨風

講真丫，如果這隻遊戲不是CARD CAPTOR，我諗我一定唔會玩。不過對比起一般的puz遊戲，這隻遊戲都尚算有新意。不過可惜的是eazy mode太容易，容易得有點白痴，不用半小時就打爆了。可是難的模式又太難，一版都要玩兩三次，十分麻煩。而且個ENGING實在令筆者跌眼鏡，連收「克洛咭」都有動畫，個結局竟然只得幾張圖？實在太令人失望了。不過對於喜歡CARD CAPTOR的朋友，此作還是必買之作。

評分：6分

小璘

改編自同名動畫的遊戲，上集主要是以Mini Game進行遊戲，而本集則變了用咭來進行，在感覺上還是上集比較有趣和多元化；不過，本作的豐富初回特典則非常之吸引！遊戲頗為簡單，只是對着相同屬性（顏色）來射，可是其中加插少許難度也能為遊戲帶點趣味。

評分：5分

悟空

這遊戲真的很有問題，選擇EAZY真的非常容易，但選HARD的話難度又難得恐怖，真不明白廠商的意思，遊戲以迷你遊戲為主，遊戲中的角色亦是一受很多人歡迎的動畫角色，想信玩這遊戲的朋友必定是該套動畫的支持者，若不是相信都很難相信會玩這遊戲。

評分：5分

CHAOS BRAKE~Episode from CHAOS HEAT~



ACT／PlayStation／TAITO／5800日圓

隨風

其實這隻遊戲不是不好玩，而是同類型的game近年來開始多起來，而其中的表表者《BIO》又出了不少GAME，這隻遊戲要發圍難免比較困難。另外，此作遊戲性只是一般，可是其畫面卻差得要了筆者的小命。不能轉換視點已經不便，而且又要整3D，又要整得差！除非各位太多錢，或者玩正GAME玩得太多，想玩一些玩完想「飛碟」的GAME，否則筆者建議你都是留下金錢買別的東西比較好。

評分：4分

追跡者0

前作原本為街機遊戲的作品，現在於PS上推出續作，不過這遊戲無論那一方面也不合水準。畫面粗糙及速度感低已是意料中事，遊戲系統更是一大敗筆，因為實在太像《BIO》系列了。唯一不同的是主角的攻擊方法比較《BIO》多，不需時常用鎗，但它始終是一隻不值一玩的遊戲。

評分：4分

山寺良牙

感覺上有點像另一隻恐怖冒險遊戲，不過牠在動作遊戲性的方面則更高，操作較為簡單容易上手，不會令玩者在危險時覺得不知所措；故事性亦十分之重，不過則與那遊戲差不多感覺；最令人不滿的相信只有遊戲的畫質了！開場的片段尚算可以，不過進入遊戲後的人物則，唉……。

評分：5分

專業評壇



CRAZY TAXI



RAC／Dreamcast／SEGA／5800日圓

悟空

絕對完全移植的遊戲，筆者最愛她的地方的是音樂，她那種充滿節拍的音樂令筆者在遊戲時感到無比快感，而且DC版除了可以給玩家玩回街機版所有的元素外，亦可以玩到一個比街機的版圖大一倍以上的全新版圖，特別是新加進的「CRAZY BOX」模式，所有玩家都必定會以全破關為目標而努力，擁有DC的玩家必買。

評分：9分

阜林三郎

的確Dreamcast最煞食的地方，是能夠把姊妹產品Naomi的遊戲完全移植，之前數個作品都已令不少現者嘆為觀止，今次《Crazy Taxi》也不例外，速度感十足，把街機時那種瘋狂境地完全移植過來。加上原創的地圖及更加瘋狂的crazy box模式，確實把《Crazy Taxi》這個名字完全發揮。

評分：8分

MARKS

「瘋狂」正是《CRAZY TAXI》的最佳形容詞，因為那種亂衝亂撞的駕駛方式實在太瘋癲。遊戲不單得到完全移植，而且新增ORIGINAL MODE的地圖真的大得可以，再加上非常過癮的CRAZY BOX，可算是今年新年期間必玩之作。

評分：8分

BIOHAZARD CODE：Veronica



AVG／Dreamcast／CAPCOM／6800日圓

追跡者0

自從玩過體驗版後已對這遊戲十分期待，現在它終於推出了。遊戲質素絕對無從質疑，除了畫面質素大幅提高外，遊戲的長度比以往更長，但難度依舊甚高，可說非常「抵玩」。不過遊戲最奇怪的是今集雖然好像cut了爆頭及斷手的場面，但音效卻保留了，真奇怪……

評分：9分

時雨

雖然遊戲是以外傳形式推出，但故事卻和《BIO HAZARD》正傳有很大的關連，說它是《BH4》也不為過。遊戲系統沒有太大的改變(本來完成度就很高)，但畫面和音效都是在DC遊戲中的頂級質素，而且整個遊戲需要約20小時來完成，絕對是《BH》系列中最長的，誠意推薦給所有不怕見血的玩者。

評分：9分

悟空

畫面質素已不用多說，今集遊戲帶給玩家的恐怖感絕對比之前PS版第二和三集為高，故事編排亦非常好，難度相信是多集「BIO」系列中最高的一隻，因為遊戲內的喪屍已經可以走上樓梯，另外有多地方亦很真實，過往喪屍破窗而入之前永遠是看不倒他們，但今次已經可以看到他們在窗外徘迴，那種不知他們會何時衝進來的感覺，令玩家增添一份壓迫感，但是遊戲有一問題，就是當用腳踏破喪屍踏破喪屍的頭時他竟然完好無缺，這是遊戲一個很大的缺點。

評分：9分

UNDER COVER AD2025 Kei



AVG／Dreamcast／Pulse INTERACTIVE／5800日圓

IKI

本人一向對任何此類動作AVG無甚好感，論畫面此作只是平平無奇，但論到故事性及遊戲音樂，此作基本上與一齣電影可謂不遑多讓。特別音樂部份更能帶出一份緊張感。然而，操作性差(真係好鬼差)絕對是此作致命傷，若非如此，我是會給此遊戲8分的。

評分： 6分



一個由著名小說家編寫的故事改編的遊戲，驟眼看上去很像同期的《BH》及《七間秘館》，不過玩起來完全是兩碼子的事。本來由著名小說家及漫畫家作故事及人設是個不錯的賣點，但是整個遊戲的氣氛營造得不太好，加上操作系統方面並不就手，結果把一個好賣點變成一個騙財的技倆(笑)。

評分：3分

時雨

又是另一隻《BIO HAZARD》類遊戲。遊戲設定、故事、音效和電影都有很高的水準，但問題是它缺乏這類遊戲應有的緊張感，而且在操作性上極有問題，人物的動作亦不能充分表現警匪之間對峙的場面。令敵人自己舉手投降的的「HOLD UP SYSTEM」是非常嶄新，但這也大大影響了遊戲的可玩性。

評分：5分

ROOMMANIA #203



SLG／Dreamcast／SEGA／5800日圓

隨風

初初看介紹都對這隻遊戲幾期待，不過事實證明了「希望越大，失望越大」。如果這遊戲只是賣新意的話，佢一定拿滿分。不過試問一隻只有新意而沒有遊戲性的遊戲又怎會受歡迎？睇落佢好似幾FREE，不過咪又一樣要解決任務。而且那些任務又提示不足，都唔知佢想做咩！另外，遊戲實在太被動，亦太花時間了。希望下次再來類似作品的話，可以好玩一點吧！

評分：5分

MARKS

這遊戲真是SEGA今年具創意之作，不過玩法卻是「門面富麗堂皇，裏面骯髒不已」，雖然玩者可以自由地控制主角在屋中自由活動，但活動範圍卻只能在屋中，可想而知遊戲可以有多少東西可玩，這樣更加令沉悶程度提高，只可惜決定人生這個MAIN POINT都不能掩蓋沉悶。

評分：5分

小璘

一隻將自己變成「偷窺狂」的遊戲，當中又要偷看角色的私生活，又要影響他的行動，實在覺得這遊戲內容雖然頗為新鮮，但玩下去就有點無聊。玩法十分簡單，不過一定要進行完幾個任務才知道怎樣控制。此作對於喜歡偷看和虐待別人有興趣的人不妨一試。

評分：5分

V-RALLY CHAMPSHIP EDITION 2



RAC／PlayStation／SPIKE／5800日圓

追跡者0

一隻原為美版遊戲的賽車遊戲，但質素只是一般。首先遊戲中的對手數目太少，玩者更是以第一名位置起步，若玩者技術稍為好一點也有可能以遊戲沒有對手。而操作方面和其他RALLY遊戲一樣困難，很容易會出現炒車的情況。遊戲最大的優點可說是可以設計賽道及四人對戰。

評分：6分

福田

自問駕車是其中一個弱項的筆者，對著這隻拉力賽車感覺總是有點怪怪的，可能是自己對海外地區製造的賽車遊戲沒甚興趣，加上自己較鍾情於GT賽車，故此《V-RALLY 2》玩起來並不太得心應手。不過，它亦有一些可取之處，例如可作同畫面4人對戰(當然畫面質素會大倒退)與及能自行創作賽道等，提高不少趣味性呢。

評分：6分

時雨

RALLY賽車遊戲其中一個最重要的要素，是不斷用「甩尾」來轉彎的爽快感，但很明顯本遊戲比較缺乏這種快感。不過畫面、車的MODELING和光源處理都非常優秀，而且玩者要因應各條賽道的特性來改變車的SETTING，賽道的數量亦多，喜歡賽車的朋友可以一試。

評分：7分

遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE の熱線遊戲流行榜

店鋪提供最新資料！！

GPM 最新銷售榜

1st BIO HAZARD CODE：Veronica



Dreamcast／AVG
■CAPCOM
2月3日
6800日圓

2nd VALKYRIE PROFILE



PlayStation／RPG
■ENIX
12月22日
6800日圓

3rd CRAZY TAXI



Dreamcast／RAC
■SEGA
1月27日
5800日圓

4th CARDCAPTOR櫻 ~CROW CARD MAGIC



PlayStation／PUZ
■ARIKA
1月27日
4800日圓

5th 電車GO!名古屋鐵道編



PlayStation／SLG
■TAITO
1月27日
5800日圓

熱線遊戲流行榜





1st	BIO HAZARD CODE: Veronica (CAPCOM)	132票
2nd	CRAZY TAXI (SEGA)	89票
3rd	GRAN TURISMO 2 (SCEI)	63票
4th	波洛古羅斯物語2 (SCEI)	43票
5th	SHENMU~莎木~一章 橫須賀 (SEGA)	38票
6th	VALKYRIE PROFILE (ENIX)	36票
7th	超鋼戰記 (CAPCOM)	35票
8th	SNK GALS FIGHTERS (SNK)	30票
9th	VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1 (SEGA)	27票
10th	POCKET MONSTER金•銀 (任天堂)	24票

最期待的新作





1st	(DC) SHENMU~莎木~二章 (SEGA)	142票
2nd	(PS) 超級機械人大戰α (BANPRESTO)	75票
3rd	(DC) 櫻大戰 3 (SEGA)	39票
4th	(PS) FINAL FANTASY IX (SQUARE)	37票
5th	(DC) GRANDIA II (GAME ARTS)	34票
6th	(DC) SEGA GT Homologation Special (SEGA)	31票
7th	(PS2) ETERNIA RING (From Software)	28票
8th	(PS) SNK VS CAPCOM (CAPCOM)	27票
9th	(PS) DRAGON QUEST VII (ENIX)	25票
10th	(PS) VAGRANT STORY (SQUARE)	22票

日本雜誌《THE PlayStation》2月18日號，期待榜



今回	前回	遊戲名 (製造商)
1	1	DRAGON QUEST VII (ENIX)
2	2	Tales of Eternia (NAMCO)
3	3	STAR OCEAN 3 (ENIX)
4	4	GRAN TURISMO 2000 (SECI)
5	5	BREATH OF FIRE IV (CAPCOM)

最希望移植作品



1st	(AD) DEAD OF ALIVE 2 (TECMO)	112票
2nd	(AD) Power Smash (SEGA)	69票
3rd	(AD) VIRTUA NBA (SEGA)	58票
4th	(AD) SPAWN (CAPCOM)	34票
5th	(AD) CRISIS ZONE (NAMCO)	28票

遊戲誌雙週推介

OFFICIAL PRODUCT

SEGA GT Homologation Special

Dreamcast/ RAC / SEGA /2月17日 /5800日圓

自從PlayStation的《GT》推出之後，一直被受到大歡迎。不過今次SEGA終於決心挑戰GT形式的賽車遊戲，不單畫面細緻，而所有車款更會以實名顯示。這遊戲的最大特色就是每件改裝配件都會以多邊形顯示真實形狀，而且會有很多特別的EVENT RACE。在《SEGA GT》裏，讀者將會同樣需要考取LICENSE來比賽，增加遊戲中的挑戰性，固此身為賽車迷的你當然不會錯過。



特別鳴謝：

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號鋪
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74
星星電子公司
九龍深水埗福華街黃金商場地下22號
遊戲誌專賣店
九龍彌敦道608號Chicの堡3樓324-325號室
新機地
九龍旺角奶路臣街19號B地下（中國旅行社側）
訊達電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 31室

熱線遊戲流行榜

第118期「熱線遊戲流行榜」抽獎得獎名單

《蘭末仔之大江戶慶應遊擊隊外傳》樸克 2名

樊嘉禧 Z422XXX(A)
郭銘邦 K347XXX(0)

《電車GO！》攻略文庫 2名

陳志達 V537XXX(6)
王偉雄 Z869XXX(3)

Pokemon Card Game Special Game Set 2名

張家寶 P376XXX(0)
PETER LEE K418XXX(9)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

《Final Fantasy》海報 2名
《電腦戰記VIRTUAL ON ~ORATORIO TANGRAM~M.S.B.S Ver.5.45》海報 2名
Dreamcast遊戲宣傳海報 2名

讀者留言壁

陳家希：
《BIO HAZARD CODE: Veronica》雖然今集畫面靚了很多，但難度亦加了，經常遇上子彈不足的情況。

王志偉：
今次DC版《BIO HAZARD》外傳太「正」了，絕對沒有令本人失望。

郭偉鋒：
究竟《SEGA GT》和《GT 2000》哪個好玩呢？

葉偉文：
《自護之系譜》就快推出了，到時有沒有攻略呢？

陳志森：
街機《POWER SMASH》實在太好玩了，真是令人期待。

張家寶：
《JET GO！》帶出了有別於其他飛機遊戲的感覺，令我完全有成為飛機機師的感覺。

遊戲誌的回應
首先祝賀大家新年快樂。相信各BIO HAZARD支持者在這個新年期間已經玩着《BIO HAZARD CODE: Veronica》，氣氛是不是緊張萬分呢？不過大家忘記還有二十多天，而3月4日的主機發售日將會是今年遊戲機界重要的盛事之一。遊戲誌下期將會有《自護之系譜》的詳盡攻略。因為兩個GT遊戲還未推出，所以很難判斷誰勝誰負。

GAME PLAYERの熱線遊戲流行榜表格

截止日期：2000年2月18日

姓名：＿＿＿＿ 年齡：＿＿＿＿

身份證號碼/護照號碼：＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿

＿＿＿＿ 聯絡電話：＿＿＿＿

最期待的新作(不限遊戲數目)

遊戲名稱：＿＿＿＿

最希望移植的作品：＿＿＿＿

讀者留言壁＿＿＿＿

可填寫有關任何遊戲的意見

熱線遊戲流行榜(截至2月3日)
(請在榜中選出最喜歡的三個遊戲)

□1.Pop'n Music 3 APPEND DISC
□2.TREASURE STRIKE
□3.Dance Dance Revolution 2ndMIX Dreamcast Edition
□4.Sega GT Homologation Special
□5.語樂王TANGO！
□6.PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA
□7.神機世界EVOLUTION~無盡的地下城~
□8.機動戰士GUNDAM 基力之野望~自護之系譜~
□9.007 Tomorrow Never Dies
□10.NEUES
□11.20世紀STRIKER列傳
□12.VAGRANT STORY
□13.THE BISTRO~料理&WINE之職人們
□14.格鬥Game野郎~FIGHTING GAME CREATOR~
□15.GALLOP RACER 2000
□16.Monkey Magic
□17.AGITO 3
□18.SPACE INVADERS X
□19.超兄貴 ～男之魂札～
□20.BIO HAZARD CODE：Veronica
□21.VALKYRIE PROFILE
□22.CRAZY TAXI
□23.CARDCAPTOR櫻~CROW CARD MAGIC
□24.電車GO!名古屋鐵道編
□25.GRAN TURISMO 2
□26.波洛古羅斯物語2
□27.SHENMU~莎木~一章 橫須賀
□28.超鋼戰記
□29.SNK GALS FIGHTERS
□30.VIRTUA STRIKER 2 Ver.2000.1
□31.POCKET MONSTER金•銀
□32.其他：＿＿＿＿

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年2月25日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

PlayStation日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買下列遊戲

Jet！DE GO(JAL VER.)
Jet！DE GO(普通 VER.)
Jet！DE GO(連專用CONTROLLER VER.)
VAGRANT STORY
電車GO！名古屋鐵道編
Card Captor SAKURA Crow Card Magic(日本初回限定版)
Card Captor SAKURA Crow Card Magic(普通版)
VALKYIRE PROFILE(初回限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

DREAMCAST美版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC美版遊戲

NBA LIVE 2000
FIGHTING FORCE 2
EVOLUTION
RAINBOW SIX
SOUL CALIBUR
BLUE STINKER
AERO WING
TRICK STYLE
HYDRO THUNDER



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

打喪屍必備！

憑券到本店可以特惠價購買PS遊戲

《GUN SAVIVOR》專用槍
「BLAZE Arcade style Recoil Light Gun AVENTURE Pro」(對應PS及SS)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

DREAMCAST日版遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買DC遊戲

Crazy Taxi
BIO HAZARD CODE：Veronica
AERO DANCING車隊長的秘密DISC
RAINBOW COTTON
花組對戰COLUMNS
THE HOUSE OF THE DEAD 2(BOX SET)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

遊戲機硬件全線優惠

憑券到店選購遊戲機可有優惠：

DREAMCAST原裝主機殼
HELLO KITTY版DREAMCAST套裝
NINTENDO 64(比卡超限定紀念版)N Ver.
DREAMCAST美版機
NINTENDO 64金色紀念版主機
FAMILY COMPUTER紅白機 新版
SUPER FAMICOM JR新版
SUPER GAME BOY 2
NEO GEO帶機(日本版)連大Joy Stick
NEO GEO CD機(日本版)
NEO GEOCDZ機(日本版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

N64遊戲大殺價！

憑券到本店可以特惠價$418購買N64遊戲《惡魔城》或《BIOHAZARD 2》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation美版遊戲優惠

憑券選購下列遊戲可有精彩優惠：

GRAN TURISMO 2
TOMB RAIDER 4
RESIDENT EVIL(美版)
RAINBOW SIX
JAMES BOND TOMORROW NEVER DIED
NBA LIVE 2000
GRANDIA
CHOCOBO RACING
TACTICS ORGE
FINAL FANTASY ANTHOLOGY
DRIVER
FINAL FANTASY VIII
PARASITE EVE
STAR OCEAN
ECHO NIGHT
KING FIELD SERIES
ARMORED CORE I II SERIES
PERSONA
LUNAR COMPLETE(限定版)



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

WONDER SWAN遊戲熱潮

憑券到店選購WONDER SWAN熱門遊戲

《CARD CAPTOR櫻》可獲贈精美海報
《SD GINDAM扭蛋戰記EPISODE I》
《由KISS開始》
《DIGIMON ADVENTURE》



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

NEOGEO POCKET套餐賀新春

憑券到本店可以特惠價$600購買NEOGEO POCKET主機加遊戲《生體兵器》或《激突CARD FIGHTERS》(二擇其一)




德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

GAMEBOY遊戲優惠

憑券到本店可以特惠價購買GameBoy遊戲

Donkey Kong GB
瑪莉工作室(初回限定版附桌上時計)
艾莉工作室(初回限定版附桌上時計)
SWEET ANGEL
POCKET MONSTER(金、銀)
POKEMON YELLOW(美版)
超級機械人大戰LINK BATTLE
DRAGON QUEST I II
足球小將
聖劍傳說GB
他和她的事情
魔法騎士RAYEARTH
龍珠Z悟空飛翔傳
CARD CAPTOR櫻



新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)
新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

2月全線大優惠

凡於2月內購買任何PS原裝遊戲，均可獲85折優惠

新機地 旺角店
新機地 香港店

新機地 旺角店
旺角奶路臣街19號B地下
(旺角中旅社側)

新機地 香港店
灣仔灣仔道128-150號
明豐大廈1樓(日本街商場)

Wonder Swan套餐賀新春

憑券到本店可以特惠價$450購買Wonder Swan主機加遊戲《GUN PEY》



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

優惠天國
COUPON PARADISE

◆每次購物只可使用優惠券一張
◆使用前請先出示本優惠券
◆優惠券不可與其他優惠券一併使用，亦不適用於特價貨品
◆優惠券不可作現金使用，優惠期至2000年2月25日
◆影印本無效
◆商號保留本優惠券的所有使用權利

用PAL電視玩DC？無問題！

憑券到本店可以特惠價＄99購買DC N線轉PAL線的電視轉換器
另
剪下印花購買DC內置震動手掣ASC II 可獲節省＄20優惠

德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

PlayStation與你共渡千禧年

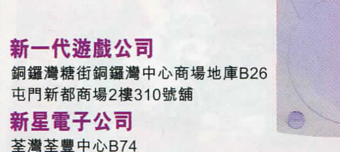
凡於本店購買PlayStation角色扮演遊戲1隻可獲印花1個
儲得印花2個可獲贈精美PlayStation專用記憶卡儲存簿1本
儲得印花3個更可獲贈超極精美2000年掛牆年曆1個
另
凡於本店購買PlayStation遊戲1隻可獲贈2000年記事本及2000年年曆咭1張




新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

Dreamcast低價保證

憑券到本店可以特惠價＄1250購買「Dreamcast行貨主機＋手掣＋變壓火牛＋AV線＋保用証」




新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

錸車唔用軚？有冇搞錯！

剪下印花購買DC原裝軚可獲節省＄15優惠



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

用卡打好過用拳頭打

憑券到本店可以$600優惠購買NEO GEO POCKET COLOR＋著名智力遊戲《CARD FIGHTERS》
(SNK編／CAPCOM編任選一款)
另附送禮品一份(火牛……等)

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

我的V.M.S.不夠位了！

憑券到本店可以以$130購買Dreamcast用阿美拉特別版VMS或震動Puyo Puyo。
另
憑券到本店購買Dreamcast遊戲，均會獲得節省$10優惠。



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

玩《GT 2》入手必要！

憑券到本店可以特惠價＄168購買PS軚(連震動及腳掣)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

優雅的天鵝永遠陪著你

憑券到本店可以優惠價$320購買手提遊戲機Wonder Swan
另
憑券到本店購買Wonder Swan遊戲，可獲贈禮品一份。
另有多種新款遊戲任君選擇！

新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

著名遊戲大放送

憑券到本店購買NEO GEO遊戲可獲稱心優惠
《Fetal Fury Special》 $69
《Aero Fighter 2》 $69
另
憑券到本店購買下列Nintendo 64著名遊戲同獲優惠
《惡魔城II》 $399
《機械人大戰64》 $475



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

你儲齊一套未？

憑券到本店可以特惠價＄328購買《遊戲王VOL.7》(1 PACK 30包)



德勁電子公司
九龍旺角花園街2-16號好景商業中心1/F 34室

想出街也打機要趁早

憑券到本店可以特惠價＄599購買Game Boy主機＋火牛＋手繩＋套＋閃燈(只限30部)



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

無論到何處也可玩到你的心頭好

憑券到本店可以特惠價＄928購買PlayStation 9003主機「附日版原裝震動手掣＋內置110～240V變壓火牛＋AV線＋保用証＋國際性電源線」



新一代遊戲公司
銅鑼灣糖街銅鑼灣中心商場地庫B26
屯門新都商場2樓310號舖
新星電子公司
荃灣荃豐中心B74

CAPCOM Xpress vol.14

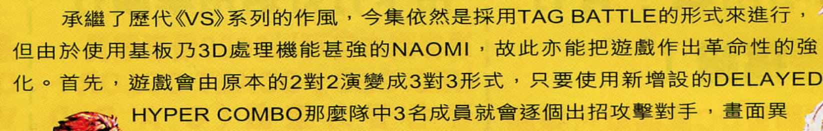
春季街機作品速報



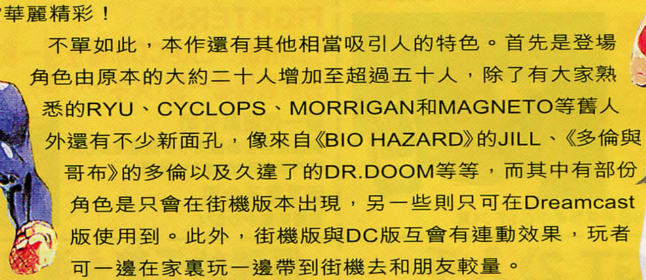


一年一度的日本街機展AOU即將舉行，製作過不少街機人氣作品的CAPCOM當然會照常參與，至於今次預定會出展的作品雖然暫時亦未落實，但部份經已曝光的相信會在這次展覽中出現，譬如使用了NAOMI基板的《MARVEL VS CAPCOM 2》和《POWER STONE 2》都應該是這次的注目作品之一。

MARVEL VS CAPCOM 2 NEW AGE OF HEROES



承繼了歷代《VS》系列的作風，今集依然是採用TAG BATTLE的形式來進行，但由於使用基板乃3D處理機能甚強的NAOMI，故此亦能把遊戲作出革命性的強化。首先，遊戲會由原本的2對2演變成3對3形式，只要使用新增設的DELAYED HYPER COMBO那麼隊中3名成員就會逐個出招攻擊對手，畫面異常華麗精彩！



不單如此，本作還有其他相當吸引人的特色。首先是登場角色由原本的大約二十人增加至超過五十人，除了有大家熟悉的RYU、CYCLOPS、MORRIGAN和MAGNETO等舊人外還有不少新面孔，像來自《BIO HAZARD》的JILL、《多倫與哥布》的多倫以及久違了的DR.DOOM等等，而其中有部份角色是只會在街機版本出現，另一些則只可在Dreamcast版使用到。此外，街機版與DC版互會有連動效果，玩者可一邊在家裏玩一邊帶到街機去和朋友較量。

現在它正放在大阪某遊戲機中心作LOCATION TEST，想親身一睹其風采就要等AOU SHOW或者到3月它正式推出了。

讀者意見大招募

假如大家對CAPCOM的遊戲有任何建議，或者希望某些遊戲會移植到家用機上，歡迎踴躍來信支持本招募行動，好讓我們向有關方面反映呢！信封面只要註明是「CAPCOM XPRESS意見募集收」便可；例如可以寫「我最想移植街機版的《FINAL FIGHT》到Dreamcast；最喜歡角色是《洛克人》系列的威利博士」。

今期讀者來信



主持人：

您好，我是貴刊的忠實讀者。最近，我看了貴刊的113和114期刊登的DC版《生化危機CODE:Veronica》的圖片後，發現它有一個很明顯的不足之處。那就是人物／喪屍和其他變異生物的影子還都是最為傳統和常用的圓形黑影，而不是真正的影子，為甚麼呢？照常理來說，以DC那麼強大的機能處理這些細節，是輕而易舉。可能是CAPCOM的功力不夠，也可能是CAPCOM不夠認真，再可能的是遊戲的開發度不夠吧。還有不妥之處就是遊戲中有些場景本來是昏暗無光的，但人物的圓形影子居然還一樣存在。其實在玩者們進行遊戲時，這些場景還是可以看得清楚，好似有燈光一樣。但那是遊戲開發者為了方便玩者們進行遊戲而加上去的假光，並不是真正的光。所以，在這些場景中的人物／喪屍和其他怪物都不應有他們的影子。希望你們會接受我的意見。

題外話：我總是覺得CAPCOM始終是站在SONY那一邊，她對開發SEGA系列主機的遊戲還不夠認真和誠懇。

胡競軍

編按：很歡迎你的來稿！不過編者要先說明一點，就是遊戲中替角色設置影子這種做法純粹是為求真實感，還記得紅白機年代的遊戲嗎？那時大家看見角色有影子就會覺得很「真實」，但當時代進步就反而會說「不真實」。撫心自問，一開始這些影子根本就是「不真實」啦，所以無需計較這個小問題。

TEXT：赤目黑龍
資料提供：瑞華行



WONDER SWAN專頁

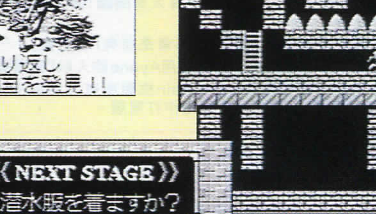
製造商：BANPRESTO
發售日期：預定2000年4月發售
售價：2980日圓
容量：4M＋16KEEPROM
對應：WONDERGATE

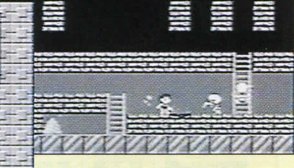
講到經典遊戲 點可以冇佢份??LODE RUNNER



在遊戲世界之中的長青樹，其實並不是甚麼《FF》，甚麼《瑪利奧》，而是自從以前的APPLE私人電腦開始便存在的動作遊戲《LODE RUNNER》，這遊戲自從APPLE之後，亦在GAME BOY、PlayStation等機種之中出現過，真是殊不簡單，現在終於也在WONDERSWAN之中推出其遊戲了。







其實《LODE RUNNER》的遊戲非常簡單，只要玩者能成功的將版圖之上的所有黃金取到手便算過版，不過，要完成遊戲便殊不容易，因為在迷之宮中有不少的敵人，而且玩者又是手無寸鐵，只有靠挖陷阱來封著敵人，而這亦是遊戲的精妙之處。

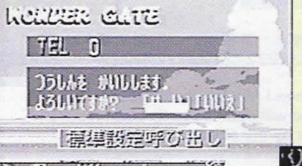
除了以往的版圖之外，在WONDERSWAN版的《LODE RUNNER》之中，更加入了新的版圖——「海底」，這是從來沒有在任何版本出現過的版圖呢！

製造商：CAPCOM
發售日期：2000年4月發售
售價：3800日圓
容量：16M＋2566K SRAM
對應：WONDERGATE

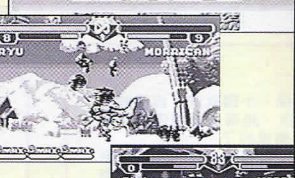
千呼萬喚始出來 POCKET FIGHTER終於確定推出



其實在很久之前，已經有消息說會在WONDERSWAN上推出《POCKET FIGHTER》，不過，推出的日期一再延遲難免令廣大的機迷有點擔心，不過，其實小道消息所講，《POCKET FIGHTER》的一再延期推出是因為要遷就「WONDERGATE」的推出時間，看來，這又可能並非《POCKET FIGHTER》的錯呢！











在WONDERSWAN版的《POCKET FIGHTER》之中，除了一般的故事模式之外，亦加入了「CARD BATTLE」的模式，當然，玩者與玩者之間亦可以透過通訊對戰線來對戰，除了是「CARD BATTLE」之外，就連一般的2P也可以利用通訊對戰線來對戰，真是相當不錯的感覺啊！

除了戰鬥之外，玩者更可以從WONDERGATE之上下載不同的資料和DATA，更可在WONDERSWAN之中儲CARD呢！真是一個遊戲，多種樂趣。

WONDERSWAN精選廣告集(一)

名偵探柯南 魔術師之挑戰狀！



LOOK!編輯TALKING

開始重玩「包乞食」系列的追跡者0話

- 《PRMX》果然不值得買(正確來說是聽不慣)，好彩忍得住
- Dir en grey的《MISSA》好貴，希望出糧時它仍未被賣掉吧！
- hide竟然推出新碟，更會送鐘(但要取到手並不容易)，好邪……
- 如果一首本身已經差的歌(但好像沒有人覺得它差)由一位比原唱者更差的人(但那人不覺得自己唱得差)唱會有甚麼效果？
- 上期曾經提及我覺得Dir en grey的《殘》比由那所謂小天王所唱的中文版《超人迪加》主題曲更動聽，主要是因為後者無論音樂或填詞水準也十分差勁(詞不算差，幼稚而已)，相比之下我寧願聽更「精彩」的《殘》。但不要以為我不喜歡《殘》，因為我覺得它是整隻《GAUZE》中最有趣的一首歌(有趣在於不知有多少人會明白這首歌的意思)。
- 剛剛聽過椎名林檎的《罪與罰》及Every Little Thing的《Pray》。前者的感覺是十分吵耳，而她的聲線依舊十分要命，不過MV不算太有問題(個人意見)。至於後者實在太似曾相識，好像和他們的舊作分別不大。
- 相信這個農曆新年最大的娛樂將會是所有「包乞食」……
- 最近打《DOA 2》竟然被一個同樣用Ayane的人以「標童戰法」埋單，練習對我來說似乎是必要的。
- 《餓狼》仍是不斷使用Grant或Kain挑戰所有人用的Rock及Terry，實驗證明我似乎比較適合用Grant挑戰他們，而Kain最好用作打電腦。

失望的MS話——

◆終於在1月30日晚上11時完成了PC版的《F.F 8》……但手頭上的GPM稿件……1版都未做……T_T

◆在玩英文版的《F.F 8》時…潛伏了多年的英語恐懼症立即發作…還時常麻煩柔弱、斯文、清純、溫柔和善解人意的小璘……真的不好意思……(^-^;)

◆最不希望的事終於發生…MS並不想這樣…因為很辛苦…而且本身已有很多壓力…再不想加大自己的壓力…T_T

◆新年…原本沒有地方好去…打算在家看V仔渡日…怎料到上天偏偏不讓MS這麼休閒…結果就在年29那天飛了…去那？又是日本…

◆由於到日本玩一事來得很突然，沒有時間去按排一切…結果在那3天中，睡足12小時…

◆今次的日本之旅收獲不大，最主要是時間少；金錢少…而且當時的夾公仔機又冇好東西夾…唉！不過竟然看到大堆的卒業M、D.N.ANGEL、女神後補生的精品，但自己喜歡的就……真可惡…

PS：今期金句：『雖然失敗乃成功之母，但是若不承認失敗的話，成功只會距離自己越來越遠』

福田君話～

今期沒有特別話題想講，還是寫寫ark和ray吧。

簡單來說，起初聽這兩隻碟的朋友，都會不約而同說ark比較好些，不過聽得一兩個月時間，大家就會慢慢改口風說ray正點，這個可在今期WHAT'S IN的聽眾意見調查得知(ray排第四，ark排第五，兩者相差238票)。

不過，我就覺得由自己輯錄一隻包含了兩者好歌的MD會更好，裏面還有最近兩張新Single呢；以下是小弟的Song list。

L'Arc~en~Ciel from ark to ray

(1)NEO UNIVERSE (2)HEAVEN'S DRIVE (3)It's the end (4)HONEY (5)DIVE TO BLUE (6)真實與幻想與 (7)LOVE FLIES (8)trick (9)浸食-lose control (10)Larva (11)Butterfly's Sleep (12)花葬 (13)forbidden lover (14)荊棘之淚 (15)the silver shining (16)finale

隨風的:(事:)事

:(隨風最近惹一位朋友生氣了，他說要對我作出可怕的報復．．

:) 新年了，我很掛念那些紅色信封，嘿嘿。

:(最近好忙，都沒什麼時間行街街。

:) 雖然沒時間行街街，不過隨風都是去了旺角買書，一次買了差不多二十本漫畫，朋友說隨風變態．

:(隨風很想看動畫耶！！可是都沒時間看．

:) 最近聽說安琪漫畫又再出番中文版，如果係真就好喇。而且佢都就快出OVA了。

:) 很想「在遙遠的時空中」快點出，因為人設是由羅(安琪的作者。)

>.<不說了，拜拜(今期的編者話好長．．)

黑龍話：「阿DEE！條大冷Q睇你喇！」

「嗱！阿DEE，今次係你表現身價嘅時候！雖然呢次係大冷Q，之不過點都要頂硬上，唔掂就唔好番嚟見我哋！」

話時話，今期究竟黑龍寫啲乜呢？大家一定唔係好明，唔緊要，是關今次係完全自己友嘅對話，睇得明就一定會明，睇唔明嘅就下次先睇過?BYE！

呀！差啲唔記得咗，祝各位新年快樂?

IKI話：「ZZZ．．．．．ZZ．．．．．．．．．．．．．．．．．利是．．．．」

◆只要你試過地獄式趕稿的滋味，就會明白以下驅者話的內容．．．．

◆ZZZZZ．．．．ZZZZ．．．．ZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZZ．．．．ZZZZZZZZZZZZZ．．．．ZZZZZ．．．．

P.S.「There are these fewtimes I feel lonely for you
But I know this shade of blue will soon pass through
I must be strong without you by my side．．．．」

時雨對3D格鬥的小小意見

在上個月29日，筆者走了去看由GAME PLUS舉辦的《DOA 2》大賽，目的除了是為有份出場的朋友打氣外，還想看看香港人打3D格鬥的技術如何。結果不出所料，香港人在打3D格鬥時仍停留在「退後等對手主動埋身→用中或下段打DOWN敵人→DOWN攻擊→退後→等……」的原始LEVEL上。即使是BEST 4的選手，也只不過是懂得一兩下TAG COMBO，或者HOLD對方的起身踢而已，實在令人心酸。

其實3D格鬥的精粹，必須雙方玩者都有主動埋身攻擊的意識才能發揮出來，尤其是《DOA 2》這遊戲非常着重「打擊、投技、HOLD」之間的相剋關係，香港那種以中、遠距離戰主導的戰法會令遊戲變得極之沉悶。沒錯，用這方法的勝率是非常高(即使日本的一流高手在面對美國、韓國人的「等待戰法」時也會束手無策，這在《VF》和《鐵拳》的各式大賽中已是周知的事實)，但筆者認為玩遊戲最重要的不是追求「勝利」而是「樂趣」，而「等待戰法」的風行亦是香港3D格鬥不流行的主因。

旅行途中的小璘——

★由於沒時間＋金錢去旅行的關係，小璘就派了自己的分身在網上旅行。現在分身到達三藩市，她每天會報告行程和寄上照片！唉~~如果可以和分身掉轉就好了……

★上年的新年好像可以做到很多很多事，可是今年就什麼也做不到，就連執房也沒時間……能夠做到的，就只有今期的稿……

★最近小璘和MS可謂「互補不足」，因為小璘的日文聽力有限，所以找了柔弱、斯文、清純、溫柔和善解人意的MS協助翻釋動畫片段內對白；至於有看MS的編者話的話，就知道小璘則協助翻釋英文，不過那些過份口語化的英文句子真的很難看啊！

正在過年的悟空

◆連續兩期都要在趕稿中渡過，不過幸好可以在假期前完成，可以放年假。

◆在新年期間筆者總共爆了七次DC版隻「包乞食」，現在要專注的相信是家中那批模型了，動手吧！

◆今年假期不能旅行，唯有寄望下一年。

◆筆者在新年期間的賭局中大有收穫，不錯不錯。

◆已經過了一個星期，今天一定要和住在家中的肥老鼠打掃一下家居。

◆公司的星戰仍然繼續，初學的人已開始有點技術，但……

◆看過「東京攻略」，港產片有這樣的質素，真不錯，筆者絕對推介，但不愛「伊麵」的則另當別論。

◆三月開始便要實行一直都想做的事，已下了決心，替自己去鼓勵一番，努力！

新類型人特訓中的阜林

先來一個「新年快樂」！

新年買了很多東西，《VOOT》連孖棍、《chu chu》，還有把這幾年沒買的新衣一氣買了。之後便回家實行「新類型人特訓」，不過發現孖棍的操作能力大不如前，比起幫時雨製作攻略時更差，看來要好好特訓了。難得有時間去看電影，一口氣看了《TS2》及《2000》，兩者水準都不俗，不過香港的電影人還是欠點「高科技」的意識，差點兒一白花了一個好題材，算吧，要雙打鎗game打死人屋嘛，還要扮，算。

前數期借了丁丁君的版說話總算有回報了，假期前收到讀者的貓！在這裡多謝這位讀者小藍的貓！還未有時間回貓真不好意思。m(__)m 相信今期出街時有時間回貓吧！

……山寺良牙………http://www.stationam.com

☆ 怎麼會弄成這樣？為何會弄成這樣？也許本人真的不適合這回事吧。在虛擬世界中就十分成功；反而回到現實生活則弄成這樣，究竟是哪裡出錯呢？操縱技巧？定還是採用戰略呢？也許如日語學校的同輩所說的：「還是到××吧！」……不過……這真的是最理想的答案嗎？『對不起！小璘、MS，以至所有支持本人的讀者』。

☆ 離開>>>>、◇◇和△△△的日子也不多了，「轉眼間」又到十二年，雖然在一直以來沒有像其他同事般有轟轟烈烈的○○○○，但在這數年的路上遇上了不少▽，當然亦令本人…………；雖然不會知道後面會發生甚麼▽，但…………

月 日

MARKS：新年快樂

終於又到了一年一度的大日子—「農曆新年」，首先恭賀大家「新年快樂、事事順景、身體健康」，在這新的一年裏，筆者本身當然希望「心想事成」，最希望就是找個女朋友仔，拍下拖仔，哈！哈！～



大家好！祝各位農歷新年快樂！YURI姐姐現在正在放大假，所以由我～KYOU頂上一期。雖然我農，歷新年沒有長的假期，(因為「拳王Z」及「餓狼」漫畫的協助日本開發部的監修工作非常之忙碌．．．)。各位的新２過得怎樣呢？

今期特大開表在DC上的人氣RPG「神機世界Evolution」的製作廠商ESP參入NGPC第一彈「神機世界~無盡的迷宮」

請各位繼續支持原裝正版行貨！

主持人：YURI

STORY

輩出歷代著名的探險家，就是曾經誇耀為名門的Launcher家族。但是，曾經他失去名聲，現在變成沒落的家族。

主角MAG就是這Launcher家族的獨子，他亦夢想像父母般成為一流的探險家。

在父母出外探險而失蹤一個月後的某天，一位少女拿著MAG父親的信到訪MAG。信內容是「在我回來之前，要好好給我照顧這孩子Linear，拜託你，MAG。」

這樣在代父親保護這女孩之餘，MAG告Linrera還經常探索遺跡。由第8帝國軍出現開始，MAG便開始真正踏入探險之旅。







人物介紹

PEPPER BOX



由第三國家來的女探險家，性格開朗而爽快。最妙是成為MAG的同伴。

野性而性感，有爆炸性的成年女性。使用大炮型的cyfrume作武器。

MAG LAUNCHER

本故事的主人翁。由於父母是著名的探險家，自小便受到影響，自己本身亦立志以探險家為職業。LAUNCHER家族歷代均和共和國的學會「ソシエテ」有連繫，因此而接受今次的委託。性格上雖是沒耐性而容易受人挑撥，但也不會沮喪和放棄。他是使用巨大的手飛出來的CYFRAME。

CHAIN GUN



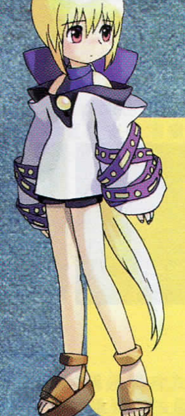
LAUNCHER家的對頭人家族的獨生女兒。由於對頭人家沒有男丁，在半強制下接受作為探險家的英才教育。歷代LAUNCHER家和對頭家都是水火不融，因此她亦對MAG掛在心上。任性、不認輸，作為探險家以能力跟MAG互鬥。身珍短小，使用言詞亦很粗俗。使用劍型的CYFRAME。

GRE NADE



LAUNCHER家的執事。常稱呼MAG為「大少爺」，對MAG敬而遠之。但是他看似對探險、戰鬥等有度的危機管治能力，但其實依賴性很重。

LINEAR CANNON



本故事的女英雄。不善詞令，本性也不清楚。但唯一令她放心的人是MAG，因此她跟MAG一起出外探險。性格溫順，消極而過份認真。常感到自已跟別人有某些東西不同。真正年齡不詳，黑白分明圓溜眼珠的少女。不是使用CYFRAME。

SQUARE

MILLENNIUM

YOKOHAMA

Text by 阜林三郎

SQUARE MILLENNIUM直擊報導

經過延期及期間大量傳聞、謠言滿天飛之後，PS迷（尤其是《FF》迷）最為期待的大日子，「Square Millennium」終於在1月29日假橫濱Pacifico 舉行了！當中除了發表《FF》新作的消息外，Square更公開了未來的發展路向，究竟Square會有什麼發展大計呢？

與NTT合作網絡服務計劃「Play Online」

為配合PS2能夠接駁一般modem上網的機能，Square與日本最大的網絡系統，NTT Communication合作，利用NTT Com的「OCN」網絡，於2001年推出一個網絡服務計劃，名為「Play Online」。Play Online本身不只是為online game提供網絡服務，而是一個全面的多元化網絡服務提供系統，當中包括了音樂、體育等資訊的提供。



◆Play Online的標誌

在主畫面中有數個項目可以選擇，而每個項目中都有不同的資訊或者功能提供給用戶。

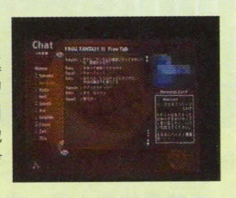

◆Play Online的主畫面



messeger

Play Online本身的電子郵箱服務，特徵是能夠向一個終端機提供多個email account，令到就算一家人共用一個終端機，都能夠各自收發email，或者家人之間利用Play Online互相以email聯絡。

chat



chat room，基本上與上述的message一同進行，message的用戶可於這裡直接與其他online的用戶交談。不過保安限制上與icq相似，需要雙方同意才能接上交談，而個人資料亦是限制性的，其他用戶只能看到自己一部分的個人資料。而這裡亦會配合game部分，作為一些online game的集合地。

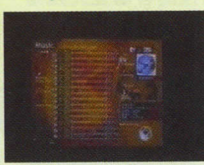


game

Play Online其中一個核心機能，提供遊戲支援服務。一般遊戲能夠在遊戲中途接上網絡，觀看設於網上的攻略網頁。而online game除了經由這裡接駁外，網絡本身亦會提供一定的支援服務。

music





暫定是與多家唱片公司及音樂情報雜誌合作，於網上發放各類樂壇消息，歌曲試聽、流行榜走勢等。而經由網絡更可下載歌曲至memory stick，利用memory stick walkman播放。現時所知Avex已正式加入，為這一部分提供技術及情報。

manga

利用Play Online觀看網上漫畫，據知可進行放大縮小的功能。現時已獲得井上雄彥及本宮宏志兩位著名漫畫家的支持及協力。









sports

集合各式各樣最新的體育消息，以及龐大的資料庫提供過去的賽果，利用Play Online可以隨時查閱。另外體育遊戲可配合這個部分，進行更新遊戲資料、下載特殊data等。據坂口博信表示，利用這個機能可以在遊戲中重現一些現實中發生的比賽情形，或者讓玩者與實現的運動員比賽。

internet

利用Play Online內置的瀏覽器，瀏覽internet內其他的網頁。

整個Play Online計劃的總監，則是身兼Square副社長的Digicube社長鈴木 尚先生。據鈴木先生稱，現時運行的電子通訊及商業（e-distibution & e-commerce）機構，能夠經由Digicube，於Play Online上設置網上購物的系統，配合Digicube利用便利店送貨的特點，讓Play Online的用戶也能夠足不出戶便可購買其心頭好。現時據知SCEI有意將「Playstation.com」在將來與Play Online合作。整個計劃最初會以PC及PS2為對象，而將來將會把對象伸延至攜帶電話、手提電腦，以及遊戲機中心等將會加入網絡化行列的設施及設備。

另外，Square另一位副社長坂口博信表示，利用Play Online能夠加強人與人之間的溝通，以及把慈善事業推展至一個新層次。他表示若果發生天災，當地Play Online的用戶，便可經由Play Online把災區的實際情形傳達出去，比電視及其他新聞的報導更快，更具效率及成效。

Final Fantasy IX、X、XI一氣發表！



「就算把這些收藏起來總是不太好……」

副社長坂口博信由這句話開始，把《Final Fantasy IX》、《X》、《XI》三個作品一口氣發表。由於Square禁止公開任何這三個遊戲的畫面，所以筆者只能利用文字形容一下所見的東西，請各位見諒。

Final Fantasy IX　形式:RPG　機種:PS　預定2000年夏發售

PS最後一個《FF》作品，遊戲一改PS前兩個版本的科幻風格，走回了以往較重夢幻氣氛的樣子。Logo本身有一塊黃色的水晶（石頭？）作背景，未知與遊戲的內容會有什麼的關連。而遊戲畫面方面，角色不再是《FF VIII》的7頭身，改為了3頭身的人物，據知是天野喜孝的手筆。主角是一個擁有尾巴的金髮少年（超級XX人？），而同伴中有一名歷代《FF》中出現的黑魔法師。據場中播放的片段，畫面的結構可說是《Saga Frontier》、《Choro Cross》及《FF》的混合，亦從戰鬥畫面中得知隊伍由4人組成，出現了「捷丹」、「比比」、「格尼特」及「史達拿」四個名字，相信是其中四個人物。另外也有召喚獸的片段，看到有奧汀、巴哈姆及林姆（《FF VIII》之前出現的雷電系召喚獸）的出現。而CG片段方面，表現出比之前兩集更為盛大的場面，然而有趣的是，不少地方的外表與《FF VIII》的一些地方很相似，是否意味故事上與《VIII》有關連？

另外遊戲本身會配合Play Online，Square將於網上發放詳盡的攻略情報，連寶箱中放有什麼也可顯示。坂口先生表示遊戲已進入調整的階段，正在研究正式發售時期。

Final Fantasy X　形式:RPG　機種:PS2　預定2001年春發售

PS2第一個《FF》作品，Logo則頗側重於圖像，一名舉起雙手交疊在背的少女，身旁一片龍翼，翼下才見《Final Fantasy X》的字樣。為了表現是PS2的遊戲，片段裡全是real time的多邊形影像，主角站在一望無際的地圖上，跟著走動了一會，另外還有在建築物中走動的片段，感覺上與《FF VIII》很相似。《X》的人設是野村哲也，現時知道的人物有兩名，叫迪達及由娜。而副畫面中則看見了寫著「魔法」、「召喚」兩個指令，相信一般魔法與召喚魔法在《X》當中已獨立處理，此外以副畫面的推斷，《X》的隊伍為3個人。另外最後一欄寫著「攻略」！是什麼來的呢？原來《X》是對應PLay Online，在遊戲途中按這個指令，便可進入相關的攻略網頁觀看有關的資料，包括地圖、出沒敵人的介紹，而身處建築物內的話，則會表示寶箱、save point的位置，當然還會表示寶箱內的寶物啦！

Final Fantasy XI　形式:online RPG　機種:PS2　預定2001年夏發售

《Final Fantasy XI》的實際情形公開得並不多，副題為「online another world」，片段中公開的是一些意念畫，另外還有一些根據遊戲概念製作的片段。而遊戲本身是一個全online RPG，經由Play Online的messeger及chat找尋同伴，然後進入遊戲冒險。而遊戲中同伴之間可隨時交談，從概念片段中看到，玩者的說話會以一般對話框出現於畫面之中，另外副畫面會全新設計，利用圖像代替文字，相信是方便一些初學者。另外遊戲本身由於要先進入Play Online，所以就算在遊戲途中，也能利用Play Online的其他功能。此外概念片段中看到玩者可利用電腦進入Play Online進行遊戲，所以相信PC版本會于相差不遠的時間，甚至同步推出。

Final Fantasy電影版新消息

在會中亦播放了電影《Final Fantasy》的預告片，雖然全部是CG製作，但是人物的造型極具真實感，不知情的驟眼看來還以為是真人攝製的電影。當中一些片段，據知是上年「SigGraph 99」中展出過的片段。然而整個預告片給人的印象是，一套水準極高的全CG科幻動畫，完全沒有一點接觸到《Final Fantasy》遊戲的感覺，相信期待此片的朋友請有心理準備，免得到正式上映時說「貨不對辦」（笑）。本片將由哥倫比亞公司發行，而Square將於3月開放其官方網頁。另外場中擺設了不少PS及PS2供到場者試玩4個遊戲：《Type-S》、《劇空間職業棒球》、《All Star 職業摔角》及《Vagrant Story》。

KONAMI MILLENNIUM MUSIC PARTY

遊戲誌突發組

採訪：福田　特別協力：G+四哥&魚子
鳴謝：KONAMI (H.K.) LTD.

LET'S DANCE AND SCRATCH！YEAH！

千禧年香港第一件遊戲盛事

由KONAMI (H.K.) LTD.主辦的「KONAMI千禧音樂派對」，在本年一月三十日晚上假尖沙咀Planet Hollywood餐廳舉行，當日場面相當熱鬧除了32名參賽者外還有很多熱愛KONAMI音樂遊戲的朋友到場，人數之多令環境尚算寬敞的餐廳也變得座無虛設，人頭湧湧。從筆者所見，到場者除了各界傳媒及工作人員外，還有為數不少的DDR CLUB重要成員和一些遊戲機中心的店主，可見得這個派對的受重視程度。

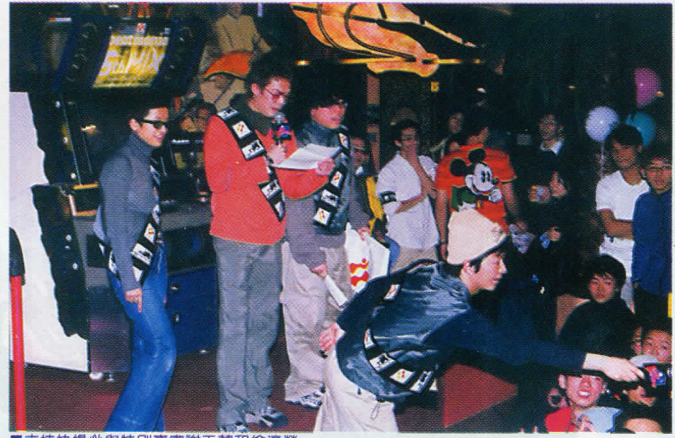

■KONAMI (H.K.) LTD.負責人馬場先生發表演辭

在派對正式開始之前，主辦單位很早便讓來賓進場試玩各款新機，各人也很守秩序排隊輪流玩。直到六時許正式開始時，KONAMI (H.K.) LTD.的負責人馬場先生為這次派對發表演辭，內容大意是說在1999年KONAMI為香港街機遊戲界帶來了革命，其BEMANI品牌音樂作品均深受各位機迷的歡迎，尤其以DJ模擬遊戲《beatmania》與跳舞模擬遊戲《Dance Dance Revolution》最廣為人知，而其他像《Percussion Freaks》(《drummania》海外版）和《GUITAR FREAKS》亦有一定知名度。不過，最重要當然是大家一直以來的支持，因此KONAMI今後仍然會繼續在BEMANI作品上大展拳腳。

場面熱鬧 星光熠熠


■看，當日真的有很多人來啊，沒有騙你的

在整個音樂派對裏面，總括而言氣氛相當融洽，這應該是拜兩位主持DJ快慢必所賜了，他們輕鬆風趣的對白往往令人捧腹大笑呢。除此以外，主辦單位還邀請了謝天華和徐濠縈這兩位特別嘉賓來，分別進行了《DDR》及《bm》的小型比賽，雖然他們沒有BEMANI高手的技術但看起來卻有板有眼，不過不失啦。


■主持快慢必與特別嘉賓謝天華和徐濠縈

登登登！冠軍出現了


■上屆與今屆DDR冠軍大合照

32名經由遊戲機中心初賽脫穎而出晉身決賽的選手，分別進行《DDR 3rd MIX》和《bm 5th MIX》的激烈競賽，而由於是淘汰賽制的關係大家都很聚精匯神在比賽裏面，不過即使輸掉了負方亦很有體育精神繼續觀戰。經過一輪比賽之後，兩款遊戲分別產生出最後冠軍來，它們是《DDR》的鄭家麒與及《bm》的蔡文堅，希望如果下次再有這類比賽他們一定要繼續參加啊。

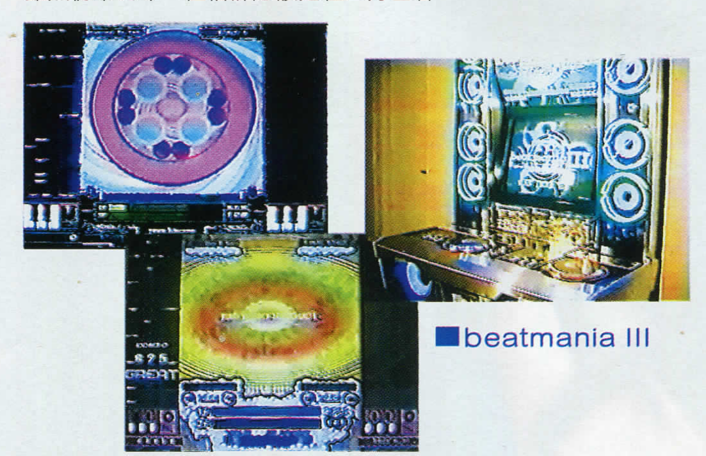
■還有搓碟比賽的冠軍實力很高呢

最新第一手遊戲試玩


■KEYBOARD MANIA

既然是KONAMI舉辦的音樂派對，那又怎能缺少它旗下BEMANI系列的新作試玩呢？據知部份將會在本屆AOU街機展展出的機種亦已在當日和大家見面，它們分別有搓碟機最新一集以技術性取勝的《beatmania III》、以歌曲數量多見稱的《beatmania Complete Mix 2》、最新一款彈奏樂器作品《KEYBOARD MANIA》、結他機第三代《GUITAR FREAKS 3rd MIX》和收錄了大量動畫歌曲的《POP'N MUSIC ANIMELON》，每款均被大批來賓所包圍。單論受歡迎程度，最多人感興趣的相信非玩法新鮮的《KEYBOARD MANIA》莫屬，但論口碑則是擁有大量歌曲的《beatmania Complete Mix 2》，可謂各自各精彩，而這批新機的推出日期雖然仍未公布，但估計應該是在三月左右。

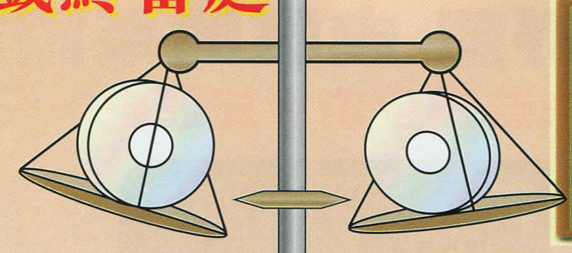

■GUITAR FREAKS 3rd MIX


■beatmania III


互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
無賴募集！
好誠意咁招聘
無賴
製作助理
1) 中五程度，中文程度良好
2) 盡責、勤奮上進，對電視遊戲有一定認識
3) 具電視製作經驗，懂日語，中文輸入法者為優先入隊
應徵者請將個人資料、履歷連同一篇1000字以下自我介紹文章傳真至25075175或email至gameplay@netvigator.com
請註明[應徵製作助理]
無賴
G 互動遊戲誌

遊戲終審庭

撰文者：主審馬鹿法官——山寺良牙



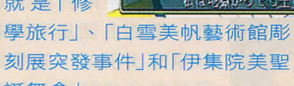
遊戲小時總計——80小時(採用「高速進行」制)
遊戲進行狀況——
完成回數：總計13回
獲得告白人物：10人(2回重覆)
BAD END回數：1回(KARAOKE版)

心跳回憶2——TOKIMEKI MEMORIAL 2

ときめきメモリアル2

Court！——今期「遊戲終審庭」再度開庭，今次的主審法官是本人——山寺良牙，是首次主審亦可能是最後一次主審，而今次要提出終審的遊戲就是令不少少男少女們為她而著迷的戀愛育成模擬遊戲——《心跳回憶2》。

今作在遊戲系統方面上，與前作基本是毫無差異的，也是在三年的響野高中生活內，結識女孩後再與她們發展進一步的關係，到畢業禮時能讓心儀的女孩在傳説之鐘下向主角表白便算成功，最終目的基本沒有變過，只是場地和地點改變而已。而故事上亦有不少地方和事件是曾經參詳過前作「forever with you」的，其中三個最明顯的例子就是「修學旅行」、「白雪美帆藝術館彫刻展突發事件」和「伊集院美聖誕舞會」。







至於遊戲進行方面，由於在平日畫面進行時，也會使用3D Polygon表現出成功與失敗的動作，可能亦是因此而令遊戲整體的運算慢下來，過一星期也需要用差不多10～15秒的時間，這個時間對於用家來説是沒問題，不但覺得有趣而且很有特色；但站於香港人生活緊張繁忙和「此地」的「某些人」立場就不容許這樣做，因為時間緊要，情況類似「某戰略遊戲的戰鬥畫面」，所以本人若是以非玩者身份進行此遊戲時，則會使用「高速進行」模式。



小遊戲方面，除了射擊遊戲外，均使用3D Polygon表現，感覺上不錯，而令本人笑得最開心的就是在運動值超過250時跑100 m，雖然只需跑兩秒便可不用跑，但之後的表現手法絕對搞笑，若有看過某動畫的話可會更好笑。另一處令本人笑到收不到聲的就是戰鬥方面，竟然無論戰鬥系統、戰鬥效果、以至戰鬥音樂也與某著名角色扮演遊戲「抄」得很足，絕對「頂唔順」。



説回正題遊戲方面，今次會帶出主角與陽之下光在幼年時的關係，做得十分之好，不需玩者對「怎樣的青梅竹馬朋友？」感到懷疑及估估下；此外亦會遇上將來高中時代的女孩，而且街中的對白選擇會影響到將來的能力值，這個是十分新的創意。而用上5 CD所做出來的效果亦不錯，出場地方之多、特別事件／人物之多，對白量十分高之餘而且還是全配音，令玩者的滿足度大增，不過相對來説這麼多的對白，要全部記錄可是十分「大變」，這亦從而令遊戲難度增加不少。

至於人物設計方面，坊間有不少玩家對今次的設計抱有不少怨言，不過在於本人立場，任何人也有各自的想法、思想，所以本人覺得今作的人物設計亦不算有問題，能通過本人的審美觀(請詳看「編輯接待處」)，也是各有特色，各有各性格，只是有些角色看來似乎比較誇張點，特別是壽美幸的髮型。



最後提到的就是玩家有讚有彈的一部份，其新穎的Emotion Voice System，其表現出來的效果十分之好，無論平板、高低音也讚得十分之好，再加上聲優的演譯，配合在遊戲時，令臨場感和親切感增加了不少，試想像一下心儀的女孩能溫柔親切的稱呼你會有何種感覺。



不過反過來説，被玩者們投訴得最激的亦是這系統，原本這聲音系統本身是沒問題的，可是最大問題就是「不能將所有女孩的Emotion Voice System全部放進去」，從廠方公布説除了陽之下光和麻生華澄以外，需要將其他女孩的Emotion Voice System以Append Disc的方式推出，令到有不少玩家抱有不滿；幸好到現在得知其Append Disc會是附屬在即將推出的特別刊物《HIBIKINO WATCHER》內，而且價格亦不高(記得好像是￥1,980)時，總算有點安慰，不過，每本只有三位女孩似乎又有點「不夠喉」的感覺，接不接受就隨玩者意見了！



好！今次的就到此為止。Court！——

註：上文只屬「山寺良牙」個人意見，如有雷同、實屬巧合；而且亦與《遊戲誌》立場無關！

Text by 第18MS小隊長阜林三郎

機動戰士高達 基力之野望 自護的系譜

再次改寫宇宙世紀歷史……

機動戦士ガンダム ギレンの野望 ジオンの系譜

PS	
製造商：BANDAI	
售價：6800日圓	發售日：2月10日
容量：CD-ROM x 2	記憶：3 blocks
SLG / MEM	

遊戲將伸延至一年戰爭之後……

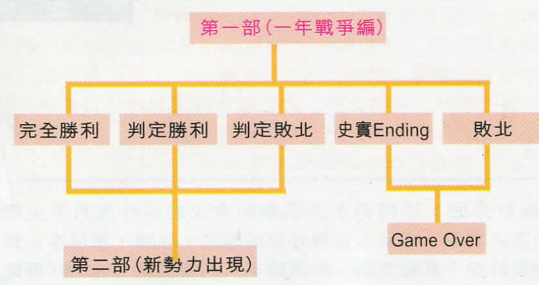
上次介紹過《自護之系譜》的故事會超越SS版《基力之野望》的「一年戰爭」的範圍，而現在公布出來的消息是，故事的推進不單只是到





達0083，而是將會發展至「Z」時代(0087年)！既然故事會發展至此，當然是少不了當中出現的組織、人物及MS們啦！

遊戲構成



戰果與新勢力數目關係

戰果	新勢力數目
完全勝利	最大5個勢力
判定勝利	最大4個勢力
判定敗北	最大3個勢力

前後兩部的故事推進系統

其實遊戲名為《自護之系譜》的原因是與這個系統有關的，故事第一部「一年戰爭編」是《基力之野望》，而故事第二部便是《自護之系譜》，說明了故事的一切都是由自護軍的命運作開始。

而究竟遊戲的二部系統是如何操作？遊戲本身的兩隻CD-ROM分別代表了「地球聯邦軍」及「自護軍」兩個陣形，而遊戲最初開始時，就只能用這兩軍開始遊戲(《基力之野望》)。當「一年戰爭編」完成之後，電腦便會根據玩者的成績，判定玩者是屬於那一個Ending。「一年戰爭編」裡共有5個Ending，而當達成條件出現其中3個Ending時，便會跟著進入第二部，而能夠選擇的陣形，則是視乎進入那一個Ending。而連第2部都完成的時候，標題畫面中便會多了一個選擇難易度的項目，讓玩者能夠嘗試更高的難度。





總數多達10個的新舊勢力！

有別於SS版，《自護之系譜》中的「一年戰爭編」中並不會出現任何新勢力，所有新勢力都是符合條件之後於第2部中出現的。而在第2部中會出現的新勢力達8個之多，即是說與聯邦自護合計，《自護之系譜》中將多達10個勢力可供玩者使用！就在這裡為大家介紹新出現的8大勢力。





奧干(A.E.U.G.)

第二部必定出場的新勢力之一，為對抗聯邦軍屬下軍事組織，泰坦斯而建立的反地球聯邦組織。當中不少核心人物實為聯邦內部的人物，然而不滿泰坦斯的主帥，佐米杜夫的手段而離開聯邦。遊戲方面是利用聯邦軍而出現的，若果認可其存在的話玩者便會使用奧干，相反的話則會使用泰坦斯。


◆奧干中少不了的存在：化名古華多洛的馬沙

仕方がないだろう！
しょうがないだろう！！ 俺だって！
好きで戦ってるんじゃないんだよ！

◆當然少不了「Z」的主角，嘉美尤了



◆既然有奧干，百式、Z高達等機體當然會出場啦！

泰坦斯(TITANS)

除了奧干外另一個必然出場的新勢力，便是在SS版《基力之野望》時以第三勢力姿態出現的泰坦斯。因為0083年發生「達拉斯之亂」，



◆高達Mk-II原型機，是現時唯一公開了的「Z」時代原創機體

由聯邦高官佐米杜夫建立及統領，目的是鎮壓日增的反聯邦勢力。表面上是地球聯邦軍的一支特別部隊，但實際上是權力凌駕於聯邦正規軍之上，以對付自護餘黨為名鎮壓異己的武裝集團。有別於SS版，《自護之系譜》中的泰坦斯是正式於「Z」時代出現的組織，而非SS版《基力之野望》中原創的新勢力。



◆泰坦斯創立人佐米杜夫，會否與故事中一樣遭斯洛哥所殺？

泰坦斯（TITANS）

有別於之前介紹的泰坦斯，這個勢力是指佐米杜夫死後，由斯洛哥統領的泰坦斯。當使用泰坦斯時出現了「斯洛哥歸還」的事件後，便會有機會出現這個新勢力。這支泰坦斯軍與「Z」後段的泰坦斯一樣，由斯洛哥統領後出現了大量新型的MS。而斯洛哥自己設計的機體中，已知MA「密沙羅」及大型MS「The・O」都會出現，究竟如「雅典娜宮殿」，以及在《G Gen.》中出現的原創MS「泰達尼」會否出現呢？



◆從木星回來的人，會否與「Z」的故事一樣，以木星運輸船「朱比多利斯」為據點？

艾古捷斯（AXIS）

由一年戰爭後，逃到小惑星「艾古捷斯」的自護餘黨建立的新勢力。統領者哈曼．嘉是個擁有極高統率能力的女子。於「Z」中段出現，成為令傑普斯戰爭陷入混亂狀態的勢力。而遊戲中主要是由自護軍進入第2部後，以內部勢力的姿態出場。不過玩者是聯邦軍而令自護滅亡的話，也有一定的機會出現。



達拉斯艦隊（Derras Fleet）

由達拉斯將軍統領的自護餘黨，其「星塵作戰」成了泰坦斯出現的主因，由於當中牽涉聯邦軍違反南極條約，所以戰後一切對此事的記錄全被銷毀。遊戲中只有利用聯邦軍才會以敵人姿態出現，而使用自護軍也不用擔心，因為到了第2部時也會重現整個星塵作戰的計劃及所有事件！



新生自護

若果加曼並沒有在紐約一役中戰死的話，便會有可能出現他背叛將基力，自立門戶的事件。到時加曼便會以紐約地區為據點建立這個「新生自護」勢力。特點是會同時面對聯邦及自護（基力派）兩個勢力的存在，另外加曼會得到其兄多遜（ドズル）的全力支持，除了得到他旗下的所有將士外，由他指揮的所羅門要塞亦會成為「新生自護」的據點。



◆兄弟對決！究竟勝利是屬於基力、加曼，還是聯邦？



◆獲得兄長支持，新生自護擁有大量皇牌機師

正統自護

SS版《基力之野望》出現的正統自護，在《自護之系譜》出也有出場。基莉西亞因不滿基力的政策及弒父的關係，帶同部下建立新勢力「正統自護」，以「正統」之名力斥基力的作戰的不正當性。由於基莉西亞相信科拉拿根研究所關於新類型人的報告，所以其部隊中，馬沙、娜娜等新類型人是重要的一環。



◆除了SS版《基力之野望》的強化人間0號「謝洛」外，001號會以原創人物姿態登場！

新自護（Neo Zeon）

另一個源自SS版《基力之野望》的新勢力，便是由卡斯巴奴・林・戴克（馬沙）所統領的新自護軍。故事部分則是源自小說版，馬沙以自護國父自護・戴克之子的名義，於月面重建自護爭取獨立。而其部隊亦是與正統自護相若是以新類型人為主力，機體當中除了有一些電視版沒有的馬沙專用機外，當然還有那台驚人的「卡斯巴奴專用」高達啦！



新人易上手，老手有新鮮感的新系統

地域制地圖

在SS版《基力之野望》，遊戲本身只分為宇宙及地球兩組地圖，非常龐大，不少初玩者都覺得難以同時間管理地圖上的一切。而PS版為了改善這問題，在兩組大地圖裡，劃分出不同的





區域，形成了全體地圖及主地圖兩部分，一切戰術層面的東西都是在主地圖中進行。由於每個地區所要處理的地域，相對來說是縮小了，因此對於玩者來說會變得容易管理及對戰況作出反應。

外交

雖然表面上遊戲只有之前介紹的10個陣形，但是認識高達世界的朋友都知道，還有一些欠缺武裝力量但對戰局有一定影響力的陣形存在。而在《自護之系譜》便針對這一些陣形，出現了一個「外交」的系統。這系統的用





途是除了爭取一些中立的陣形支持外，最重要的是從中獲得資金或者資源的提供，亦可利用外交手段削弱其他敵對勢力的力量，甚至在多個勢力對峙的情形下，調停其中一些勢力的交戰，或者結成同盟，避免兩面受敵的情形出現。

利用敵方的開發計劃

除了《基力之野望》中的基本技術及MS、MA開發技術外，《自護的系譜》中有一種稱為「敵性技術」的技術力存在，究竟「敵性技術」是什麼來的呢？「敵性技術」其實是指開發敵方開發計劃的技術力，然而這個技術力不能像其他





的技術力般投入資金增加，那如何提升「敵性技術」？「敵性技術」的提升是要靠兩方面的，一是諜報部奪得敵軍的開發計劃，第二是獲得敵方軍需產業提供技術支援，當「敵性技術」提升至一定的水平後，便可以展開來自敵軍的開發許劃。然而諜報技術的提升是涉及隨機性的，而敵方軍需產業提供技術支援則與外交有關，兩者都是牽涉到比較高層次的作戰技巧，對一般初學的玩者及在遊戲初段，這一點是不需要刻意理會的。

指揮官系統獲得改良

《自護的系譜》中，一小隊可由3至5機構成，而指揮官機或者專用機，可以獨立為一支部隊。在SS版時，有名字的軍人是只可調派到一人的部隊（就算編入小隊中也會被強制分離出來），《自護的系譜》中





則作出了改良，有名字的軍人可以正式編入小隊之中作戰。此外，可特別開發性能較佳的指揮官機或專用機，亦因為這個原因，加入了指揮官機或者專用機後，小隊的能力可得到提升。

非參戰勢力及中立勢力

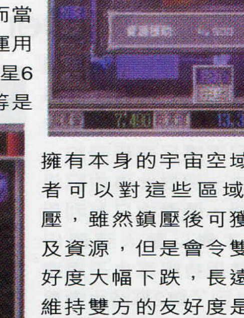
之前已提及過遊戲中會出現一些對戰局有一定影響力的非參戰陣形存在，在這裡為大家解釋一下。基本上這些非參戰勢力及中立勢力，是指一些不會直接參與戰爭當中，或者在戰爭中宣布中立的勢力。例如一年戰爭時宣布中立為休戰區的「衛星6號(Side 6)」、月面





都市「科布蘭」，以及兩軍的軍需產業，甚至「Z」時代的「亞拉哈姆電子工程」。雖然他們不會直接參與戰爭，然而他們對整個戰事仍有一定程度的影響，因為他們可以提供資金、資源，以及技術的支援。

在遊戲中可利用外交指令，向這些勢力提出要求。在第一部中只可進行「援助提案」及「協力要請」兩個指令，而到了第二部時，則會出現「攻擊要請」及「休戰申請」等5個指令，然而第一部沒有第三勢力的關係，所以問題不大。而實行這些指令之後，會對對象的友好度發生影響，而當友好度提升或者上降時，玩者所能運用的外交手段也會改變。另外，如「衛星6號(Side 6)」、月面都市「科布蘭」等是





擁有本身的宇宙空域的，玩者可以對這些區域作出鎮壓，雖然鎮壓後可獲得資金及資源，但是會令雙方的友好度大幅下跌，長遠來說，維持雙方的友好度是對玩者本身比較有利的外交政策。

《自護之系譜》用語大辭典

在這裡為大家介紹一些在《自護之系譜》中出現，或者一些與高達世界有關的用語，讓一些對這段「歷史」不獨清楚的朋友可以了解整個《自護之系譜》的世界觀，增加遊戲時的樂趣。

宇宙世紀（U.C.）

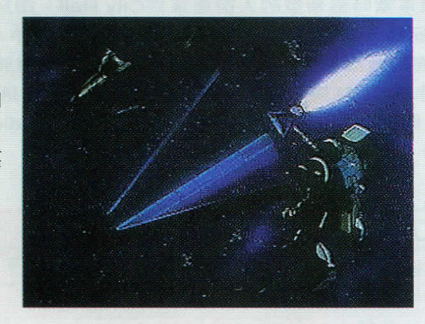
指地球人開始於宇宙上生活的時代，地球聯邦政府為記念人類成功移民宇宙，將公元的年號改為宇宙世紀(Universal Century)，指人類已踏入了新紀元，U.C.元年時地球人口達到90億。

自護公國

離地球最遠的衛星3號(Side 3)，於U.C.0050時代，由思想家自護．戴克創立的宇宙人(Spacenoid)共和國家。其後自護突然逝世(有指是被暗殺)，副手迪金．薩比(デギン・ザビ)繼位，改國名為自護公國，自稱公王，向地球聯邦宣布獨立。由於地球聯邦並不承認自護的獨立，自護公國於U.C.0079年發動獨立戰爭。

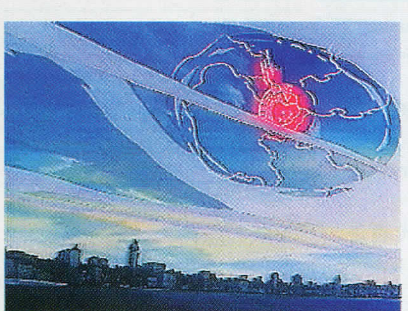
一年戰爭

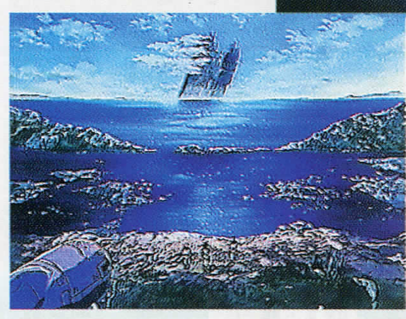
泛指由U.C.0079年1月3日，至0080年1月1日期間發生的自護獨立戰爭，亦是本遊戲第一部的主要內容。



British作戰

U.C.0079年1月3日，自護公國向地球聯邦發出宣戰報告，同時發動第一次攻擊，展開了一年戰爭的序幕。自護公國利用新型兵器「機動戰士」，迅速攻陷了鄰近的衛星1、2及4號，並將其中一具殖民衛星加速投向地球，目的是直擊聯邦政府位於南米查布羅的總部。然而受到聯邦軍強烈抵抗，結果衛星於進入大氣層時解體，墜於澳洲的新南威爾斯，造成澳洲東南部出現一個巨大的隕石坑。為期一星期的戰鬥，由於自護軍無差別投入大量核子及生化武器，引致超過60億人死亡。



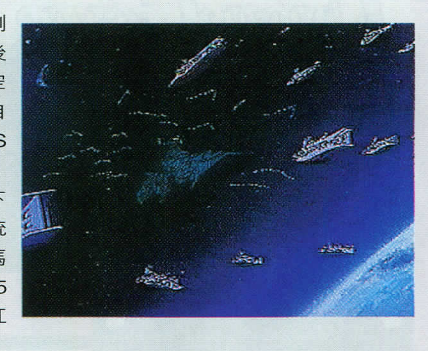


南極條約

0079年2月於中立的衛星6號展開，本為自護向聯邦政府招降的停戰會議，由於雷比爾將軍的生還及逃亡成功，結果成為兩軍達成的戰內條約，主要是往後禁止使用及開發任何核子及生化武器。而由於這個原因，加上雷比爾將軍的演説振奮軍心，兩軍的交戰開始逐步陷入膠著狀態。

魯烏姆戰役

於British作戰遭到重創的地球聯邦，重整軍力後於衛星5號對出的魯烏姆空域集結，以圖一舉殲滅自護軍。但由於自護軍的MS於作戰中發揮重大作用，結果在巨大的戰力差距下仍能打敗聯邦軍，更把統帥雷比爾將軍俘虜。而馬沙就是於此役中一人擊沉5艘敵艦而揚名，被冠以「紅彗星」的外號。



V作戰

聯邦軍從虜獲的渣古中獲得MS的開發技術，於是與民間機構聯手，展開了聯邦軍用MS的開發計劃。V作戰本身是計劃的一部分，主要目的為開發試驗型MS(RX系列)，及運載MS用的天馬級母艦，作為收集戰鬥數據之用。高達、鐳射大砲、太空坦克及太空母艦，便是V作戰開發出來的MS及戰艦。

奧汀沙作戰

0079年10月，由於White Base隊出乎意料的戰績，令自護軍的地球攻擊軍總司令加曼戰死，指揮方面開始出現問題。聯邦軍乘此空隙，集結地球上3分1的軍力，攻擊自護軍位於黑海邊緣地區，奧汀沙的最大據點及採礦基地。結果自護軍全面敗退，這次作戰亦成了一年戰爭戰局的轉捩點。

查布羅攻略戰

於奧汀沙一役大敗的自護軍，對地球的聯邦軍作出最後的反擊，總動員全北美地區的兵力，攻擊南米洲查布羅的聯邦總部。然而在攻擊的中途，位於加州的自護軍據點被聯邦佔領，攻略戰宣布失敗。此戰後自護軍於地球的戰力可説已全面瓦解，聯邦軍一面清掃餘下的兵力之餘，亦準備了上宇宙進行大規模的反擊。

所羅門攻略戰

地球兵力瓦解後，自護軍把宇宙要塞所羅門、亞巴奧及月面都市「古拉拿達」連成絕對防線。而聯邦軍便向宇宙要塞所羅門發動攻擊，利用新開發的武器「Solar System」，一口氣殲滅4分3的自護軍。加上總司令多遜戰死，所羅門要塞失守。1星期後聯邦軍攻陷宇宙要塞亞巴奧，自護軍於0080年1月1日無條件投降，一年戰爭結束。



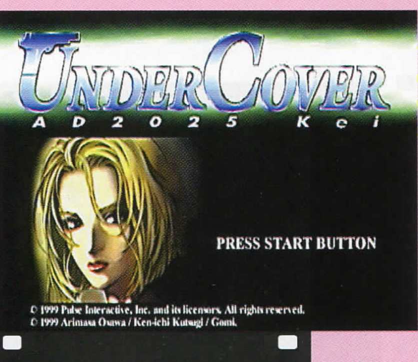
30 banch事件（30バンチ事件）

泰坦斯於0085發動的一次反聯邦勢力鎮壓事件。由於發現反聯邦勢力的份子匿藏於衛星2號的第30號殖民衛星(30 banch)及發動示威，為遏止他們的行動及向其他反聯邦勢力示警，泰坦斯向該殖民衛星投入G3毒氣，殺死衛星內所有居民。事件雖然被掩飾，但不少知情者將消息發給其他反聯邦勢力，結果反令反聯邦(泰坦斯)勢力日益強大。而不滿泰坦斯高壓手段的聯邦准將布力．科拿，則在此時聯合大部分反聯邦勢力，建立奧干(Anti Earth United Government的簡稱)。

傑普斯戰爭（グリプス戦争）

泛指0087年3月至0088年1月之間發生，奧干與泰坦斯之間的抗爭事件。兩者抗爭表面化的起因，是發生於傑普斯(舊衛星7號)的機動戰士強奪事件，此戰爭亦是本遊戲第2部的主要內容。

TEXT：IKI



Freeze！You're under arrest！！

DC 製造商：Pulse INTERACTIVE
發售日：2000年1月27日 售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：12 BLOCK
3D動作AVG／1P／對應VMS

不知大家有否想過當警察？也許警匪類的動作遊戲大家也玩得太多，玩得太厭了。然而，如果站在大家眼前的不是一名雄糾糾的幹探，取而代之，是一名美人兒警花，大家又會怎樣呢？以下筆者為大家介紹的《UNDER COVER AD2025 Kei》，遊戲中大家正是控制著Kei這位美人兒，怎樣？是否現在便蠢蠢欲動想立即一試？但在開始玩遊戲之前也先要好好認識一下有關遊戲的一切啊！順帶一提，其故事作者大澤在昌，在日本也是一名出色的小說作家，故此大家也不用太擔心遊戲的故事性。(←怎樣，版位騙夠了罷！？)

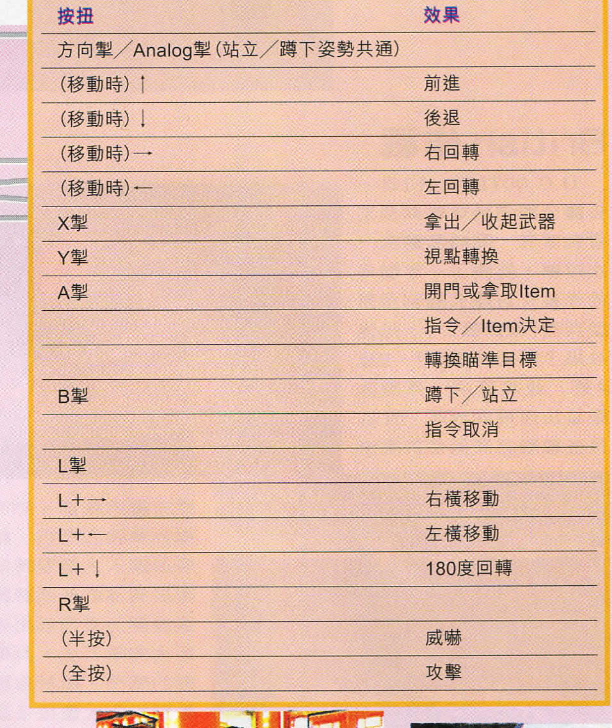
故事內容

故事發生於21世紀，其時東京已成了一個混沌不堪的國度。故事的主人翁鮫島Kei原為隸屬警視刑事部搜查第一課的美女刑警。然而，實際上她是一名失憶的警察，對於自己的過去可謂一無所知；而壯大的故事，就由一件人質事件開始。

時間是21世紀的某日，地點為東京當時最新型的大型建築物City Hall，由於一班恐佈分子入侵了City Hall，Kei及其同僚便奉命到場進行拯救人質的任務。在鎮壓恐佈分子的過程中，Kei發覺其幕後主腦Lung Way之所以計劃這次事件，似乎是衝著她而來的。更奇怪的是，Lung Way對於她自己的過去似乎十分熟悉，尤其是Lung Way竟叫Kei做「涼子」！無論如何，似乎接近Lung Way已是可尋回自己過去的唯一線索，於是Kei便接受了警視刑事部上頭的命令，前往Lung Way的大本營「Syndicate」進行調查工作，到底Kei(或涼子)又可否尋回自己的身分？

煩到你死的操作方法

遊戲中極度強調真實性，故此其按扭就算用盡了不夠用。老實說，遊戲中的操作方法也著實煩得嚇人，但其實玩者只要玩多幾遍便很快熟習了。

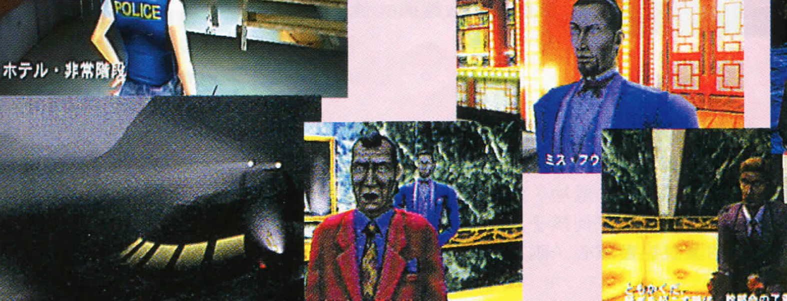


按扭	效果
方向掣／Analog掣(站立／蹲下姿勢共通)	
(移動時)↑	前進
(移動時)↓	後退
(移動時)→	右回轉
(移動時)←	左回轉
X掣	拿出／收起武器
Y掣	視點轉換
A掣	開門或拿取Item
	指令／Item決定
	轉換瞄準目標
B掣	蹲下／站立
	指令取消
L掣	
L+→	右橫移動
L+←	左橫移動
L+↓	180度回轉
R掣	
(半按)	威嚇
(全按)	攻擊

畫面解說

1) 裝備中的武器
2) 可否SAVE，若畫面上沒有此Icon，則表示該處不能Save
3) 可否轉換視點，若畫面上沒有此Icon，則表示該處不能轉換視點
4) Life值，顯示Kei的體力，綠色代表正常、黃色代表危險、紅色則代表瀕死
5) 在特定場合或遇上特定敵人時，Kei的體力計下便會顯示敵人的體力計





犯罪組織Syndicate解構

接受了警視刑事部上頭的命令，Kei便動身前往Lung Way的大本營「Syndicate」進行調查工作，而第一站要到的地方便是「Water Down」。要到達「Water Down」這個地方，是必須乘船才可抵達。於是，Kei便假裝成Lung Way的親友，繼而成功購得前往「Water Down」的定期船票。在船上，Kei便一直以「涼子」的身分自居（她可不就是涼子嗎？），並設法與船上的人混熟，希望從而收集到更多有關Lung Way的資料。為了給這場與該組織的長期鬥爭打上終止符，為了更接近Lung Way，為了查出自己的過去‧‧‧‧為公為私，Kei的戰鬥現在便馬上開始。



What is Water Down？



顧名思議，「Water Down」的建設原意是為了供給市內發電的水上發電廠，建於洌南東岸。10年前，由於一些理由，整個興建計劃被迫擱置，而整個「Water Down」也漸漸變為海運中樞，另一方面，亦由於此處的繁榮，故「Water Down」的背後其實是一個龍蛇混雜的紅燈區。而操縱著「Water Down」的正是「Syndicate」組織，他們控制了龐大的黑市，進行包括賣淫、毒品買賣、以及洗黑錢等勾當，當中雖然Lung Way的父親為「Syndicate」組織的龍頭大哥，但據知真正操控整個組織的，卻又另有其人，而Lung Way只是負責在日本販賣大麻等毒品生意的部份。（傀儡？）

人物介紹篇

鮫島Kei

隸屬警視刑事部搜查第一課的美女刑警。擁有並不遜於男性的氣魄，與李建及貓型情報機械人CAT組成拍擋，一起殲滅罪犯。



CAT

貓型情報機械人（叮噹？），與Kei的腦部有直接結連（植入晶片嗎？），就算在遠處也可分析並檢索Kei的搜查情報。

李建

中國籍，與鮫島Kei同樣為隸屬警視刑事部搜查第一課的刑警。與Kei組成拍擋，一起殲滅罪犯。





Shami

謎一般的神秘少女，所有的謎團似乎也可在她身上找到答案。然而，從她的外表看來，又有誰想到其身上竟背負那麼多「秘密」。

Lung Way

City Hall人質事件的策劃者。而且他對於Kei的過去似乎十分熟悉（抱有強烈恨意），尤其他竟叫Kei做「涼子」！

石田部長

鮫島Kei及李建的上司，隸屬警視刑事部搜查第一課的部長，為人頭腦精明，深得Kei及李建的信賴。



Kirinofu

Lung Way的親友，俄國人。同時亦是Bay Area內犯罪組織中有頭有面的高層人物。



Fu Mi

女殺手一名，美貌就是她的最大武器。受僱於Zei而對Lung Way進行暗中狙殺行動。



Crazy Jo

與Kirinofu同樣隸屬於Bay Area內的犯罪組織，為戰鬥隊長，擁有很高的個子，頭部似乎是其弱點。



Jonnie

中國人，主要負責在停泊於4號貨倉的豪華客船上經營賣淫生意，同時亦策劃了組織中的一切事務。



Zei

與Jonnie及Hon同樣主要負責打理「Water Town」內的賣淫、毒品買賣、以及洗黑錢等勾當，同時亦是僱用Fu Mi的人。



Hon

哥倫比亞人，主要負責在貨輪船上經營武器買賣的生意，與Zei似乎有秘密的結盟。



首段故事攻略始動 行動開始

遊戲一開始，「City Hall人質事件」便已發生，鏡頭之下，只見Kei及李建趕到石田部長處取得有關案發現場City Hall的狀況情報，包括人質數目、以及有關案發現場的地理環境。取得情報後，石田身旁的Notebook突然發出了一段訊息，發出者正是對方的Samuilu，石田便問他入侵City Hall的目的何在。之後Kei及李建出發趕至案發現場—City Hall。





根據Samuilu的情報，Kei及李建必須趕到31樓（31階），但當他們在30樓步出電梯後便發現昇降機已不能再啟用。與此同時，Kei會收到CAT System的最新情報（按Start開啟Menu畫面選「CAT」一項），此時基本上Kei只要走向左邊便會有Event發生，但此時玩者可先走向右邊熟悉一下地理環境及控制方法，這對往後的攻略十分有幫助。（信我）





突如其來的槍聲

當Kei走向左邊李建處便會有Event發生，面前的防火屏會在他們面前突然放下，正當他們概嘆前無去路之際，背後突如其來的槍聲似乎打破了沉靜的氣氛。他們遁槍聲來到3003室門前，而李建此時便「毛遂自薦」在後面作Back up（超！咁同話你行先，我響後面掩護你有乜分別？）。順帶一提，玩者必須依照3003號室→3002號室→3001號室的次序來攻略；同意留意Kei在最初只有配備警棒及手槍，而初期設定中Kei的武器為警棒，故玩者必須開啟Menu畫面選「武器」一項為手槍。（你咪拎碌警棒同班恐怖分子駁火囉！）

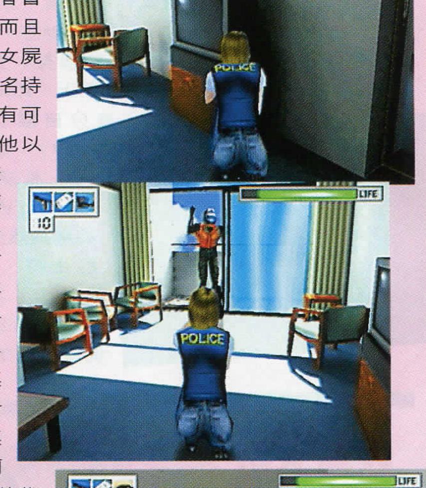




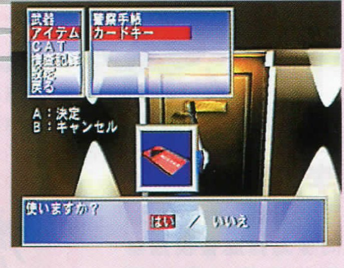


染血的制服

一進入3003號室，玩者會發覺兩間房間是打通的，而且瞥眼望看右邊似乎有一具女屍伏屍此處。而露台處有一名持槍恐怖份子在行來行去（有可能在另一邊房間），幹掉他以後便可走過另一邊房間查看，原來那是一台女待應的女屍。而打開房內另一扇門原來是廁所，當中有一名恐怖份子，不過他不是持槍而是持棒，故玩者可不用浪費子彈，只消半按R掣作威嚇狀便可把其「拋室」，在他Holdup（★戰鬥技巧1）後便可取得其身上Item，之後便可在廁所內取得Card Key（閃光的物體為Item）。







危機一發

走出3003號室後便走向3002號室，並以剛才取得的Card Key便可進入（開啟Menu畫面選「Item」）。瞥眼望看右邊有一名持槍恐怖份子，故必須以B掣蹲下＋↑「蹲下防禦」（★戰鬥技巧2）迴避敵人，之後可幹掉或「拋室」他，倒是要留意第二名持槍恐怖份子，玩者必須以L＋→or←迴避，然後按A掣轉換瞄準目標，之後可幹掉或「拋室」他。在幹掉兩名持槍恐怖份子後，玩者便可在閃光的物體處取得VIP的Card Key（此處廁所沒有恐怖份子）。

走出3002號室後便走向3001號室，但一出門口便有Event發生，李建與三名恐怖份子駁火，其中一名被李建擊倒後，另兩名便有賴Kei了，只要先前熟悉了地理環境便可大派用場，再加上活用先前教的技巧，很易便可通過。

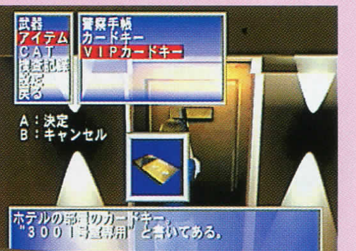




死鬥！3001號室



幹掉了大廳的恐怖份子後便可走向3001號室，並以剛才取得的VIP Card Key便可進入(開啟Menu畫面選「Item」)。甫進入，Kei絕對不能貿然衝出右邊的房間與敵人駁火。這兒3名恐怖份子的火力異常強勁，方法是先引第1名恐怖份子注意，幹掉第一名恐怖份子後才衝出與其餘2名敵人駁火。除了以「蹲下防禦」的技巧外，更必須活用視點轉換(★戰鬥技巧3)，尤其第3名恐怖份子處於視角「死位」位置，故必須交替使用視點轉換時常確認敵人的位置，在幹掉了3001號室內3名恐怖份子後便有Event發生。

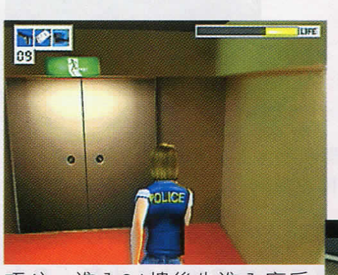




惡夢的31階



幹掉了3001號室內3名恐怖份子後，Kei便會發現有人躲在櫃內，原來正是Samuilu，由於他經不起Kei的「拋窒」，他便供出了Long Way的所在，故Kei趕至第2站—31樓。Kei須使用緊急出口(非常階段)前往31樓，在每層樓梯均有一名持槍恐怖份子把守。幹掉了所有把守樓梯的恐怖份子後便可進入第3層樓梯的緊急出口。留意搜查每層樓梯的紙箱，說不定有意外Item收獲(★戰鬥技巧4)。進入31樓後先進入廚房幹掉2名持槍恐怖份子及取得Item。之後的黑房是一個酒房，幹掉3名持槍恐怖份子及取得Item。再遁出口走進便是大廳(不過好黑)，「拋窒」3名持棒恐怖份子便可。





小孩與槍

走過了大廳便是餐廳，留意幹掉3名持槍恐怖份子，便走向前面的出口。這兒只有兩扇門，第1道門但見一對夫婦的屍體，留意可取得Item。第2道門則有Event發生，李建身上被恐怖份子縛上炸彈，故他着Kei快些遠離他。在原路折返中，Kei在廚房中找到1名小男孩，他以為Kei是殺雙親之人，看來那名小男孩便是那對已死夫婦的兒子。在安慰了小男孩過後，Kei便走回原先的第3層樓梯的緊急出口。然後再走上天台的緊急出口前，與全6名恐怖分子駁火後便前往直昇機機場(Heliport)，之後Lung Way便會出場，Event後City Hall便會發生大爆炸，而City Hall的攻略流程便告一段落。





City Hall攻略流程表

1) 與李建交談(Event)
2) 3003號室內取得Card Key
3) 3002號室內取得VIP的Card Key
4) 3001號室內戰勝3名恐怖份子
5) 與Samuilu談話
6) 使用緊急出口(非常階段)前往31樓(31階)
7) 在部屋上與李建談話
8) 在廚房中與小男孩談話
9) 使用緊急出口(非常階段)前往天台
10) 在天台上前往直昇機機場(Heliport)

戰鬥技巧



1) Holdup系統

遊戲中的敵人除了可以子彈擊倒外，玩者更可不用浪費子彈，以半按R掣作威嚇狀，把其「拋窒」，而在敵人Holdup時更可取得其身上的Item。



2) 蹲下防禦

面對敵人的攻擊，玩者可以B掣蹲下迴避，又或以B掣蹲下＋↑、B掣蹲下＋→ or ←來作「蹲下防禦」迴避敵人，此招用以突進至敵人身後尤為合用。當然，玩者亦可利用檯或椅子作掩護。



3) 活用視點轉換

遊戲中的敵人隨時會處於視角「死位」位置，故玩者必須交替使用視點轉換時常確認敵人的位置。



4) 經常更新武器

遊戲中玩者須留意搜查每層樓梯的紙箱，說不定有意外Item收獲。另外，玩者亦須經常更新武器，因為敵人的火力是愈來愈「勁」的。



VAGRANT STORY™ ベイグラントストーリー

TEXT：時雨

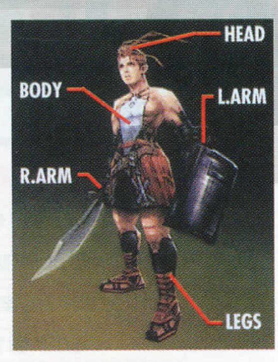
PS
製造商：SQUARE
售價：6800日圓　發售日：2月10日
容量：CD-ROM　記憶：3 BLOCK
ARPG／MEM／對應DUAL SHOCK

戰鬥系統大公開！

萬眾期待的SQUARE 2000年第一彈《VAGRANT STORY》終於發售。雖然本刊以前也曾多次介紹此遊戲的內容，但今次我們會集中火力主攻它的中心部份——戰鬥系統。

令戰鬥充滿戰略性的 LIMB DAMAGE SYSTEM

這遊戲的一大特徵，是不論敵我雙方除了設定了一個整體的HP之外，身體的各個部分也有着它本身的HP。例如主角ASHLEY，他的全身可以分為頭(HEAD)、右手(R.ARM)、左手(L.ARM)、身體(BODY)和腳(LEGS)五部分。如果它們受到敵人的攻擊，令HP跌至0時，就會出現如「攻擊力半減」等異常狀態，以下筆者將會為各位一一介紹。玩者在作戰時，一定要經常留意着各部位的HP，在受到致命傷之前，就要進行回復。



HEAD 頭

◆變得沈默，不能使用魔法

當頭部的HP跌至0時，ASHLEY就會陷入沈默狀態。由於無法念咒語，在這狀態中玩者是不能使用魔法的，趕快用道具回復吧！


■頭部受傷的話，就無法使用魔法

R. ARM 右手

◆失去持武器的能力，攻擊力減半

如果右手的HP被扣至0，畫面上就會顯示出「ATTACK 50%」的字樣，代表玩者的攻擊力只剩下一半，令戰鬥需要更長的時間去完成。


■在右手受到致命傷後，攻擊力只剩下一半

L. ARM 左手

◆變得容易受傷

當左手被敵人攻擊至0HP，畫面會顯示出「PARRY 50%」，提省玩者的回避能力只剩下一半，會避免受傷會非常困難。在和攻擊力高的敵人作戰時一定要留意！


■即使敵人的命中率低，也會極易中招

身體 BODY

◆RISK的上昇值加倍

如果ASLHLEY的身體受到了致命傷害，之後RISK值的上昇率將會加倍，而且在TARGET DOME展開時(即選擇敵人時)RISK值也會不斷提昇！RISK增加的話玩者受的傷害也會隨之增多，陷入極危險的狀態之中。


■在TARGET DOME展開時，RISK也會增加

腳 LEGS

◆受傷時移動力半減

當腳部受到致命傷，玩者的移動力會減半。想逃避敵人的追捕，或者相反想追趕敵人也會變得困難。和敏捷的敵人作戰時尤其不利。


■腳部受到致命傷後，一擊脫離戰法絕不可行

怪物也會受 LIMB DAMAGE SYSTEM 影響

在遊戲內不止主角ASHLEY的身體是分為多個部份，就連敵人的怪物也不例外，不過怪物的身體各個部位和人類的ASHLEY當然會有所不同。兩者共通的特點，是當某一部位受到致命傷害時，該部位的攻擊就不能使用。由於玩者可以自行選擇攻擊的部位，戰鬥時考慮狙擊哪個部位才有最好的效果是非常重要的。例如：

龍 DRAGON

龍擁有的攻擊當中最強力的，是由尾巴(TAIL)所使出的「TAIL ATTACK」，和由頭部(HEAD)噴出的火炎「BREATH」。如果玩者集中攻擊牠這兩個部位，在給予致命傷害後，就能封印着上述兩種攻擊。


■強力的TAIL ATTACK，在尾巴受傷後便沒有作用



■這是當龍的尾部受傷後的狀態畫面

巨蟹 CRAB GIANT

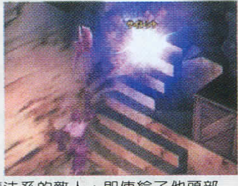
這隻巨型的蟹妖所使用的特殊攻擊，是由MOUTH(口部)噴出的水屬性攻擊——「AQUA BUBBLE」。雖然這招有很強的攻擊力，但如能將它的口部擊破，就可以穩操勝券了。


■巨蟹用水泡來攻擊ASHLEY


■集中攻擊牠的口部！

別忘了魔法和ABILITY

令敵人身體的某個部份失去效用，除了使用物理攻擊之外，還可以利用會產生狀態異常的魔法和ABILTY，達到同樣的效果。


■對付魔法系的敵人，即使給了他頭部致命傷也不一定會沈默，這時應該用魔法來確實地令他失去唸咒文能力


■用ABILITY將敵人麻痺後，就能夠單方面進攻而不會受傷

CHARACTER DESIGN：吉田明彥

魔法系統徹底分析

在《VAGRANT STORY》的世界內，魔法是一種相傳在2000年前左右存在過的強大力量。不過當ASHLEY進入了魔都VALENDIA後，他發現原來魔法是真實存在這個世上的，而且自己竟然可以學會使用這些魔法！

在魔都內ASHLEY可以修得的魔法共分為四個不同的系統，它們各有其特徵和使用目的。如何有效地運用它們可是和生死存亡有關的問題。

學習魔法的方法

之前也提過主角ASHLEY本來是不懂魔法的。如果想他獲得魔法力量，就必須先找到一種叫「GRIMORE」的寶物，將它們使用後，ASHLEY才會開始有使用魔法的能力。例如當使用了「生命之GRIMORE」後，玩者就可以使用治療魔法。GRIMORE的種類有很多，它們提供的魔法亦會有所不同。


■ 首先要使用得來的GRIMORE

■ GRIMORE的魔力發動！之後玩者只需用MP就能使出同樣的魔法

攻擊系魔法 WARLOCK

WARLOCK系魔法是以傷害敵人為主要目的。當中有以一個敵人為目標的，也有攻擊整個TARGET DOME內所有敵人的魔法，它們還有多種不同的屬性，玩者可以根據敵人的弱點來選擇使用。由於VALENDIA內部有一些不怕物理攻擊的怪物，攻擊魔法亦變得更為重要。

■ FIREBALL 火炎系的攻擊魔法，用強烈的火炎將敵人燒成灰燼


■ BANISH 暗黑系魔法，可以一擊將敵人殺死，但對不死生物無效

WARLOCK魔法的另外一個特徵，是它本身有LEVEL的設定，即使是同一種魔法，LEVEL越高其攻擊力和攻擊範圍都會擴大。要提昇魔法的LEVEL不是靠經驗值的，只要玩者取得多個同種類的「GRIMORE」，就能將該魔法的LEVEL提高。

補助系魔法 SORCERY

SORCERY是補助類魔法的總稱，它可以將ASHLEY的能力暫時提高，又或者相反將敵人的能力降低，令戰鬥變得比較有利，在一些需要長時間的戰鬥如中頭目戰等特別有效。除此之外，一些在冒險過程中必須的魔法如開鎖、探測陷阱等都是SORCERY的專長。雖然看似很平凡，但使用得宜的話絕對能令冒險更加輕鬆。


■ STUN CLOUD
用有麻痺成份的氣體圍繞敵人，令其失去反擊能力


■ POISON MIST
射出有毒的煙霧，令敵人的HP逐步減少

回復魔法 SURGERY

主要是用來回復HP和治療狀態異常的SURGERY魔法。主角經常要和為數眾多的敵人作戰，當中難免會受傷。為了在魔都VALENDIA中持續探索，回復體力是極之重要的，另外中毒和麻痺等特殊狀態更會大幅影響戰鬥能力，SURGERY魔法可以說是不可或缺的技能。除此之外，如果玩者用回復HP的魔法來對付不死系生物，就能給予它們傷害。


■ ANTI-POISON
將體內的毒素清除，恢復健康



■ HEAL 和敵人作戰後，可以回復失去了的體力，是最常用的魔法

屬性魔法 ENCHANT

和其他三個屬性的魔法相比，ENCHANT的性質比較特別，因為它不是以生物為對象的，而是一種專為武器和防具加上屬性的魔法（類似《FF5》的魔法劍）。例如當面對一大群火屬性的怪物時，玩者可以在一段時間內將自己的武器加上手屬性，加強它的攻擊力。又例如敵人的魔法師本身有着很強的魔法防禦力，使用魔法攻擊將沒有什麼效果。這時玩者可以將自己的劍加上敵人弱點的屬性，令他們防不勝防。面對沒有弱點的敵人時，玩者也可以為他們的防具加上屬性，使之成為其弱點，然後再配合WARLOCK魔法來攻擊。由此可見ENCHANT是非常之富靈活性的魔法系統。


■ FROST ATTACH
在武器上加上一層冰，在一段時間內它也會有「水」的屬性

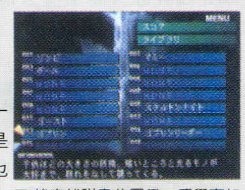

■ LIFT GUARD
將防具的屬性變成「風」，加強對風屬性攻擊的防禦力

完成遊戲後仍未滿足？

和其他SQUARE的作品一樣，要完成《VANGRANT STORY》整隻遊戲並不是難事，但對於熱狂的玩者，SQUARE定必會準備一些耐玩的要素，來燃起我們的奮鬥心，今次當然也不例外。從最新公佈了的兩個特殊機能／模式來看，我們又又會有多個不眠不休的晚上了……

圖鑑機能

ASHLEY在魔都內擊敗過的怪物，都會一一登錄在這本圖鑑之中。本來圖鑑一開始是空白的，但在遊戲不斷地進行，最終玩者也可以將整本完美的怪物圖鑑集齊。不止這樣，在圖鑑內玩者除了可以從多角度觀賞怪物們的勇姿外，還會有記錄有它的弱點和HP、MP等詳細資料，甚至有一段簡短的攻略法！因此這本圖鑑不只是用來欣賞，它對遊戲的進行也有所幫助。不過傳聞有些怪物即使用普通的方法爆機也是無法登錄的……！


■ 越來越詳盡的圖鑑，感覺有如玩某著名手提機遊戲（笑）


■ 怪物可以用放大、縮小、回轉等來欣賞

PUZZLE MODE

在VALENDIA的地下城內，有些地方必須先用推石、搬動木箱、操作把手等方法來解謎才能通過。當玩者將這些謎題完成了一次，在下次重臨舊地時，就會自動進入PUZZLE MODE。這是一個讓玩者之間比試解謎速度的模式，每個PUZZLE都會根據其難易度來設定一個標準時間，在完成後，電腦更會依玩者的時間來給予RANKING。如果玩者沒有打算玩TIME ATTACK，覺得這模式太麻煩的話，當然也可以將它關掉。


■ 使用木箱和移動地板來解謎



■完成後會顯示玩者的RANKING

TEXT：時雨



新舊《飛龍》一同在PS上登場！

相信比較年長的玩家都會認識《STRIDER飛龍》這個名字。這隻在1989年推出的動作遊戲，以超絕美麗的畫面和壯大的世界觀而見稱，在今日的角度來看，它的設計和遊戲性仍是毫不遜色。

十年後的今天，《STRIDER飛龍2》終於以全新的面目顯現在我們眼前——用多邊形製作的背景、華麗的光源效果、更巨大的敵人，全都令玩者耳目一新。不過最重要的，是主角飛龍那種獨特的動作和攻擊方法，和整個《飛龍》的世界觀都被完全保留了，這正是遊戲最吸引人之處。

即將推出的PS版《STRIDER飛龍1&2》，就是上述的兩隻作品的合輯。不論大家是老一輩的玩家，還是初接觸這遊戲的人，都可以充分享受其獨一無二的魅力。

PS
製造商：CAPCOM
售價：6800日圓　發售日：2月24日
容量：CD-ROM×2　記憶：1 BLOCK
ACT／MEM

STRIDER飛龍1&2

特A級STRIDER不止是飛龍一人！

飛龍的生死戰場

在《飛龍1》中主角飛龍曾經在極寒的西伯利亞、炎熱的熱帶雨林甚至是浮在高空的戰艦上作戰，《2》當然也繼承了這個傳統。以下率先為大家介紹這些分佈世界各地的戰場。

最初的試煉

STRIDER飛龍1

在「1」的故事內，接到暗殺冥王「GROUND MASTER」命令的飛龍，為了尋找他的本據地所在，開始了其周遊列國之旅。



西伯利亞
■除了冥王的手下外，飛龍也會受到野生動物的襲擊

熱帶雨林
■在雨林內的對手的土人戰士和……恐龍？！

空中戰艦BALROG
■艦面上有各式各樣的砲台和機關

新的戰場，新的考驗

STRIDER飛龍2

「2」的飛龍身為STRIDER的殘存者，再一次在世界各地為打倒冥王而奮戰！



NEO香港
■在數十年後的香港人全是穿唐裝的！（汗）

武裝城堡
■忍者和騎士之間的死戰



極地研究所
■南北極人跡罕見，自然是敵人建設秘密基地的好地方

PS版的原創要素大公開

要素1：另一名STRIDER「飛燕」登場！

「飛燕」本來也和「飛龍」一樣，是正義的諜報機構「STRDIER」的其中一員，不過現在他已經背叛了「STRIDER」，並成為了冥王「GROUND MASTER」的手下。在PS版中只要玩者完成某些條件，就能選擇「飛燕」作為主角。雖然同樣是特A級STRIDER，但飛燕的攻擊法和飛龍有着極大的差異，可以説整隻的性質和戰術也會被改變！


■和使用飛龍時的攻略法完全不同


■在取了實物CYPHER後，一次過可以投出的劍會增多！


■善用飛燕獨有的行動去作戰

標準武器是飛行道具！

飛燕由於也是特A級STRIDER，基本上可以使用所有飛龍的動作，如跳躍、DASH、滑行等。而和飛龍之間最大的分別，是他的武器「GEOMETRICAL CYPHER」並不是一把用來「斬」的劍，而是像手裏劍一般的飛行道具！一些飛龍無法消滅的敵人（例如是躲在畫面內側的敵人），也可以用飛行道具去解決。單是這點就可以知道他的實力比飛龍更高了。

要素2：隱藏關數「MISSION 0」



和使用飛燕一樣，只要玩者完成遊戲中某些條件，就可以向一個PS原創的關卡挑戰。這個名為「MISSION 0」的隱藏關，正如它的名字提示一樣，是《飛龍2》故事發生之前的任務。在這個遺跡裏面，玩者所遇到的敵人和一直以來冥王「GROUND MASTER」的機械手下明顯不同，它們大都是一些神秘的動物和植物，到底這裏和冥王有何關係，而最終守衛着它的又是什麼人？


■在瀑布周圍是懸崖峭壁，作戰時需要極之小心


■在遺跡內等待着飛龍的是……！

スーパーロボット大戦α

Text by 前隆巴勒隊隊員阜林三郎

PS
製作商：BANPRESTO　發售日：預定3月23日
售價：6980日圓（限定版9800日圓）
容量：CD-ROM　記憶：BLOCK數未定
SRPG / 對應PocketStation

超級機械人大戰α

8位主角一氣介紹！

由《第4次》開始出現的「主角系統」，到了《α》仍然健在。《α》的主角系統依然是4個性格，2種操作系統成為8種分野，在此為大家逐一介紹。

認真而充滿正義感



男：布克林．勒菲爾特

富人情味的美國人，雖然思想有點單純，但正義感強。由於對什麼事都擺出一副認真的態度，所以甚得別人的信賴，不擅於面對異性。

女：劉美倫

開朗活潑的中日混血兒，由於不喜歡敗北，所以鍛練出一種頗具自信的性格。然而由於在富有的家庭成長的關係，所以對世間的事物所知不多。

內向而溫柔



男：緋川亮人

雖然內向，但也是個心地善良的少年，平時很少發怒，但發怒時是頗可怕的。經常為他人著想，然而對一切事物都持較為悲觀的想法。

女：水波楠葉

不敢主動接觸人和事的害羞草，然而因為自知如此常感到煩惱。雖然心地善良，但有時會變得優柔寡斷，要親身經歷才能找到對事物的結論。

冷靜沉著而頭腦清晰



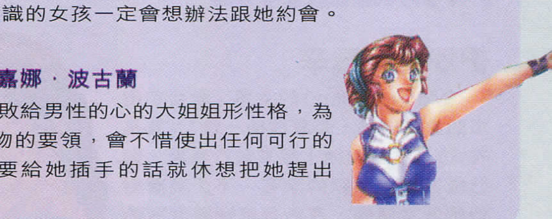
男：勇氣．鍾克拿

英日混血兒，經常保持紳士的態度，極不喜歡不光彩的行動。由於不常表現出感情，所以常是獨自一人。

女：莉安娜．格斯登

出身自名家的高傲大小姐，冷靜沉著而頭腦清晰，對於處理機械更是天才。有著一種令男子難以接近的感覺，而她本人對於異性的興趣也不大。

開朗的樂天家



男：慎二．達斯克

樂天主義的少年，頭腦的轉動很快，洞察力也是十分優秀的傢伙。喜歡接觸異性，每遇上新相識的女孩一定會想辦法跟她約會。

女：莉爾嘉娜．波古蘭

有著不敗給男性的心的大姐姐形性格，為了得到事物的要領，會不惜使出任何可行的方法。只要給她插手的話就休想把她趕出去。

故事初段一併公開！

超級機械人編——駕馭古洛狂風貳式迎戰機械獸！

第一話





超級機械人編的故事是由地球開始，主角及其戀人正在上學（別說笑，兜甲兒是他們的同學！）。突然學校附近發生了戰鬥，一台運輸機墜毀，而主角發現失去了戀人的蹤影……此時主角發現運輸機的殘骸中有一台機械人，悲從中來的主角，毅然跑到機械人的駕駛艙中，要與到處破壞的機械獸一戰！

第二話



坐上了神秘機械人「古洛狂風貳式」的主角，與兜甲兒到達了光子力研究所。原來機械獸乘鐵甲萬能俠不在時，向光子力研究所發動襲擊！由於鐵甲萬能俠不在，於是愛美神與大鐵牛便出動迎擊機械獸，究竟他們能夠匯合？

真實機械人編——運輸船受襲，試作型機體強行出擊！



真實機械人編的故事是由宇宙展開，主角是負責運送新型PT「希基拜恩MkII」的運輸人員，運輸機中途受到不明來歷的機體襲擊，主角為保住機體，於是他駕駛了這台PT迎敵，原來襲擊運輸機的是由逸扎帶領的一班泰坦斯部隊！

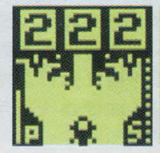
紅彗星早早出場

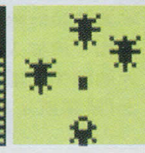
在《機戰》系列中，一直是到中段才加入的馬沙，在《α》的真實機械人編第一話，已經以同伴的姿態登場。而駕駛的是之前《超級機械人大戰64》中初次出場的奧干MS「力奇．戴亞斯」，高達迷要留意啊！

◆古華多洛（馬沙的化名）第一話便出場，實在是初玩《機戰》朋友的福氣！

有PocketStation，資金週轉無問題！

《α》本身設了兩個給PocketStation的小遊戲，都是以Cybaster為主角的。一個是角子老虎機「Cy Slot」，另一個則是射擊遊戲「Cy Shot」。與本編之間有連動，小遊戲的分數可轉為本編的資金使用！相信每天拿著PocketStation玩一會兒，遊戲的資金便不成問題也不定呢！





Text by 沒有女朋友的飛機師

MACROSS PLUS -game edition-

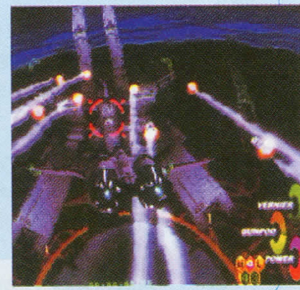


製造商：翔泳社
售價：未定　發售日：未定
容量：未定　記憶：未定
ACT / MEM

終於有正傳故事出 Game 啦！

Macross 最強作品遊戲化

1994年推出，令動畫界產生一次大變革的名作《超時空要塞Macross》。經歷10年的變化後，於1995年推出最受歡迎的OVA《Macross Plus》。由於OVA版受歡迎的關係，其後亦重新剪輯及修改下推出了電影版。5年後的今年，這個《Macross Plus》正式遊戲化於PS上登場！



Story



先為沒有看過這作品的朋友介紹一下《Macross Plus》的故事。地球人與祖拿達人的戰爭結束後，建立了聯合政府，一方面努力重建被戰火完全破壞的地球，另一方面則是為了保存共有(地球人與祖拿達人為同一祖先)的血脈，及預備其他外星人的來襲，於是展開了龐大的星際移民計劃。而人類第一個殖民星，正是《Macross Plus》的舞台，距離地球10多光年的伊甸(エデン)星。在聯合軍的空軍訓練基地裡，來了一名剛調任的試飛員，伊沙姆。他駕駛戰機的技術無疑是一流的，但是因為性格問題而被視為問題人物。伊沙姆是負責新型戰機YF-19「石中劍」作試飛員，在這裡，他重遇相識多年的祖拿達人加魯多，同樣是皇牌機師的加魯多，是與YF-19爭奪下一代主力機的YF-21的試飛員。二人便開始在試飛場上展開激烈的競逐。一日，享譽宇宙的歌手莎朗．艾普來訪，二人再遇青梅竹馬的女子——莎朗．艾普的經理人美翁。三人之間再次濺起了波紋……

人物機體介紹

伊沙姆．戴辛



《Macross Plus》的主角，聯合宇宙軍的皇牌機師，駕駛技術一流(尤其是花式)。性格開朗，經常我行我素，因此成為違反軍紀的常客，不少高層對他都非常頭痛，喜歡到處認識女孩的花花公子性格。

加魯多．歌亞．波文



祖拿達人與地球人的混血兒，與伊沙姆同樣是聯合宇宙軍的皇牌機師，負責YF-21的試飛工作。本與伊沙姆是青梅竹馬的好友，但因為某事而對伊沙姆產生敵意。

美翁．芬．萊恩



與伊沙姆及加魯多是青梅竹馬長大的女子，高中時代後離開了伊甸，現在是偶像歌手莎朗．艾普的經理人及監製。

莎朗．艾普



在宇宙間非常受歡迎的虛擬偶像(virtual idol)，本身是一台擁有人工智能的超級電腦，但是其關於感情的程式尚未完成。

YF(VF)-19 Valkyrie Excalibur

為超空間式戰場中作戰而製作的新型韋基利。本身的設計除了重視戰機形態的空戰能力外，亦加強了機械人形態時作戰的靈活性。引擎馬力強大的關係，能夠獨立飛行至衛星軌道的高度，加上「跳躍航法」的加速器後更可於恆星間飛行。

兩大模式



《Macross Plus -game edition-》主要分為兩個模式，分別是以《Macross Plus》故事為中心發展的「Story Mode」，另一個則是自由對戰的「Free Play」模式。在「Free Play」除了兩台主角機外，更可以使用以往的韋基利或者其他機體，包括祖拿達軍的機體對戰！而「Story Mode」中為了加強空戰時那種刺激感，在迴避飛彈或作出變形時，畫面會利用特別位置的鏡頭展示，稱為「Dynamic Situation System(D.S.S.)」。而遊戲中途亦會加入動畫片段，此外莎朗．艾普的歌曲會全部落齊，菅野由子迷有福了！





◆祖拿達軍隊長機「加農」都有，感動(T_T)！

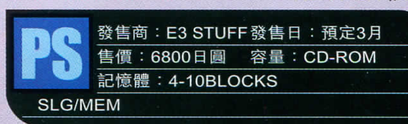
YF(VF)-21 SturmVogel

與Excalibur爭奪下一代主力機位置的新型韋基利，大膽地加入了祖拿達軍的技術及大量新構想的機體。利用可變形金屬制作的機身，可轉向式主噴射口，加上初次研究完成的腦波操作系統，完全是一改以往用途為上的韋基利發展路向。戰機形態時可附加裝甲及燃料倉，可於變形時解除。

TEXT BY隨風



BRIGANDINE GRAND EDITION



好好守護自己的國家吧！

又玩模擬GAME呀？

一直以來PS上都有不少模擬遊戲，像什麼食品店，百貨店等。可是今次遊戲可不是要你開商店這麼簡單，而是要你管理整個國家！這隻遊戲倒是有點像三國誌系列的遊戲。如果各位深愛這類遊戲的話，又怎能放過這個殺敵的好機會呢？

為咩搞到要打仗咁慘？－

因為傑米奇斯(ゼメキス)的背叛，令科奧羅些娜(フォルセナ)大陸引發起戰爭。傑米奇斯自己雄霸一方，令科奧羅些娜大陸分裂了。在其他人也心存野心的情況下，科奧羅些娜大陸很快地分裂為六份，其中，以傑米奇斯的帝國最為強大。

派系同道具都有關係？－

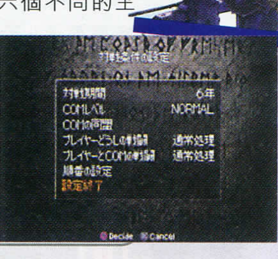
另外，不同的派系所擅長的魔法也不同，例如騎士系擅於攻擊性的魔法，而僧侶系則喜歡回復系魔法。以他們的特長來為他們裝備道具可以得到更好的效果。而且最有趣的是，還可以親自幫道具命名，好像連道具也有生命似的！





今次係一國之君！－

在一塊被瓜分成六份的大陸上，有六個不同的王國。玩者隨便選一塊喜歡的來建國吧！遊戲的最終目的當然就是把大陸統一，成為一個強大的國家。不過到最後到底是你打人還是人打你，就看玩者如何經營了！你想做一名愛國愛民的君王，還是成為戰場上嗜血的惡魔呢？



點樣搵多D人先？－

如果國家中沒有賢才，就真是說什麼都沒用了！因此，身為國王的你，要常常四出找尋有能力的騎士。抑或在戰鬥之中留意一下，可能會發現最強之騎士就在你身邊！不過能不能請他們到你的國家任命不知道了，因為人此終有感情的。或者各位試試用些恆心去感





講下遊戲流程先啦！－

既然要把大陸統一，那麼戰鬥是必須的。用暴力來使別人服從，是這個遊戲的世存方法。即使你不攻打別人，別人也不會好好的對待你。因此，戰鬥沒可能不發生，而國家亦不可以沒有士兵！遊戲基本上就是編集軍隊，戰術運用及戰鬥。如何才能取得好成績就靠玩者努力了。



戰鬥既時候你有咩好做？－

玩者當然不能把戰鬥開始後就丟下不管，可是到底有什麼是玩者可以介入的呢？首先最重要的是，玩者要好好分配軍隊們的位置，換一個方法說，就是所謂的「佈陣」了，做得好的話，就可以把敵人重重包圍了！另外玩者亦可以親自控制你的軍隊戰鬥，不過到最後勝利與否就看玩者的戰略是否成功了。





編集軍隊要小心！－

所有騎士也有其屬性，有屬性當然亦會相剋喇！因此玩者要小心，別把相剋的屬性放在同一隊呀！現在就來說說屬性間的相剋情況吧！首先，神聖的回復系魔法屬性跟邪惡的黑魔法相剋，另外則是赤－＞綠－＞青－＞赤，要記著喲！另外，屬性的功能對敵人亦有效，用可以剋制著敵人的屬性可以令我方的戰鬥力大大提高呀！



所謂知己知彼，百戰百勝－

快點攻下整個大陸不是不好，只是玩者最好先了解一下別的國家的狀態才動手比較好。皆因每個國家也有其弱點與優點，不調查清楚的話，也許反被別人攻打了也不知是怎麼回事。當然亦要留意自己國家的情況，不然不被別人打死，自己都已經餓死了。



TEXT BY隨風

PS
發售商：KOEI
發售日：預定3月
售價：6800日圓　容量：CD-ROM
SLG/MEM

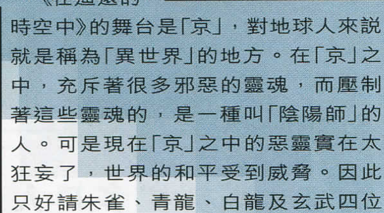
在遙遠的時空中

又係一隻「追男仔」既GAME

女仔都應該採取主動架！－

這隻《在遙遠的時空中》是由開發著名戀愛遊戲《ANGELIQEU》的KOEI所製造，而人設的亦是畫《ANGELIQEU》的由羅老師，各位聽到我這樣說，應該也猜到《在遙遠的時空中》玩的是什麼吧？一直以來都只是玩男性向的戀愛遊戲，偶然玩玩女性向的戀愛遊戲，順便看看帥哥也不錯吧！





講個下故事背景先－

《在遙遠的時空中》的舞台是「京」，對地球人來說就是稱為「異世界」的地方。在「京」之中，充斥著很多邪惡的靈魂，而壓制著這些靈魂的，是一種叫「陰陽師」的人。可是現在「京」之中的惡靈實在太狂妄了，世界的和平受到威脅。因此只好請朱雀、青龍、白龍及玄武四位神幫助把結界收復，而主角亦被召喚到「京」．．



八葉係D咩呀？－

其實八葉即是朱雀、青龍、白龍及玄武這四神，不過每一位神都分為天和地，因此共有八人，稱為「八葉」。另外，八葉亦是玩者的戀愛對象，玩者喜歡哪一位呢？每個人都有不同的性格及興趣，玩者跟他們聊天的時候可以得到不同的情報，當然親密度亦會提升啦！





又到介紹帥哥美女既時間喇－

終於到大家最喜歡的時候了，雖然知道有很多男性角色，可是也要看哪一個最適合自己嘛！現在就為大家介紹一下他們吧！



依利（イノリ），１５歲，天之朱雀（火）

好強的他是一個見習的「鍛治師」，雖然很多時候也顯得很激動，不過不知各位會不會喜歡上他那偶現的柔情？



點少得戀愛育成呀？

既然有這麼多美男子，玩者又怎能忍受不把他們變成自己的「所有物」呢？現在教教大家怎能才能取得他們的心吧！因誤會而結合的情侶都可悲了，因此各位是多跟心儀的對象聊聊天，了解一下他們的喜好耶！另外，見得面多感情自然好，因此多跟他們一起戰鬥，親密度提升的速度會比較快。最後，祝各位都可以跟心上人共渡愛河。



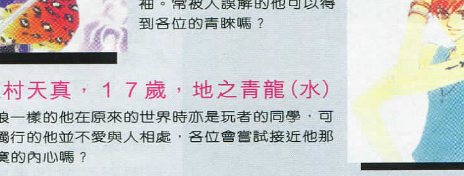
流山詩紋，１４歲，地之朱雀（火）

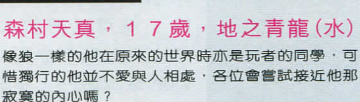
可愛的他是主角的友人，對比主角還年幼的他，各位會不會特別照顧呢？



源賴久，２５歲，天之青龍（水）

沈默寡言的他是武士們的領袖。常被人誤解的他可以得到各位的青睞嗎？





森村天真，１７歲，地之青龍（水）

像狼一樣的他在原來的世界時亦是玩者的同學，可惜獨行的他並不愛與人相處，各位會嘗試接近他那寂寞的內心嗎？

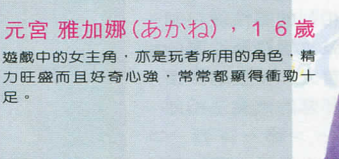
永泉，１７歲，天之玄武（地）

溫柔纖細的他竟然是個和尚？！雖然是皇帝的弟弟卻對掌政十分厭惡。



安倍泰明，２１歲，地之玄武（地）

冷靜、冷淡、冷冰是他的性格特徵，身為陰陽師卻對四周的事物不帶任何感情。各位會被他的冷漠而神秘的氣質所吸引嗎？





藤原鷹通，１９歲，天之白虎（風）

常帶著微笑的他活像優雅的天使，他那沈穩的性格能帶給各位安全感嗎？



橋友雅，３１歲，地之白虎（風）

外表輕浮的他其實武藝非凡，各位喜歡這個常笑面迎人卻不展現內心的人嗎？



元宮 雅加娜（あかね），１６歲

遊戲中的女主角，亦是玩者所用的角色，精力旺盛而且好奇心強，常常都顯得衝勁十足。



藤姬，１０歲

如此美豔的人是「星之一族」的後代，神龍之子的她十分聰明。

TEXT：小璘

対戦恋愛シミュレーション

トゥルフェルズ魔法学園

PS	製造商：ASCII	售價：5800日圓
	發售日：預定3月30日	
	容量：CD-ROM	記憶：2 BLOCKS
	SLG／MEM	

集合魔法與戀愛育成於一身的著名遊戲作品《Eberouge》，曾推出過其特別編及繼集，但最近此作已決定再次以第一集的角色，推出一個加插了多個Mini Game於其中的遊戲。除了遊戲形式改變外，在遊戲內更會新增很多美麗的插畫，和找上多位著名聲優為角色配音，相信必定令本作《多利菲路斯魔法學園》更富趣味。

多利菲路斯魔法學園

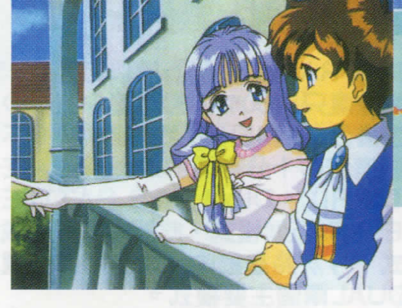
從遊戲中奪取女孩歡心吧！

就讀於多利菲路斯初等部之學生

在本作中登場的基本角色將會有11人，當中全是第一集的角色，其中有艾爾、卡絲迪、歌爾、菲露坦、鈴迪露、史單比路古、尼路多、巴耳基魯等，而身為男主角的玩者仍然是卡利勒古．路斯昂；可是，本作的女主角將不會是擁有能夠於12歲才決定性別的奈爾修，而剛轉校來的亞莉艾露．和魯尼殊，究竟在本作中，主角又會和她發生一個怎樣的故事呢？

■就讀初等部的主角







■遊戲內會有多張美麗插圖

與情敵們進行愛的決戰

由於本作主要是以與情敵戰鬥而發展，因此遊戲將會簡化了很多，其中就會以多年的育成遊戲形式轉為4個版面進行；玩者將會與同學一起在各修學旅行等特別活動中，利用小組活動增進感情。而當中會於2天內進行6個回合並成為一個版面，每個回合也可讓玩者決定同伴來進行遊戲，這些決定將會對日後女孩的好感度作一定的影響。而玩者除了可在遊戲內提高女孩好感度外，還可以於晚上到女孩的房間內談話，或送上適合的禮物從而增進感情。





■將自己想說的說話向女孩說吧



情敵就在你附近

本作的玩法將會與以往幾作不同，當中的育成部份將會省卻，各位可不要以為這樣就可不用理會主角各項指標，從而放心去玩；這次玩者要面對的困難，就是要從3位同樣就讀在多利菲路斯初等部的男同學比賽，以成功奪取女孩的芳心。



■情敵是防不勝防的



■女孩對你還是對情敵好一點呢？

有趣的 Mini Game

此作是以進行Mini Game為主，玩者在遊戲開始時將要選擇對戰對手，開始其女孩爭奪戰，這次就為各位介紹一下在遊戲中的2個有趣的Mini Game吧！

武鬥大會

這個Mini Game的目的，是要玩者在武鬥大會中戰勝對手，讓在大會中觀看比賽的女孩能欣賞到玩者的英姿！（可是若輸了的話……）當中將會是以類似格鬥遊戲般進行，玩者與對手就會在限定的體力內，利用武器及魔法的攻擊將對手擊敗。



吃午飯時間

情敵是不會放過任何時間，總之是一有機會就會提高女孩的好感，就連吃飯時間也要爭取機會，所以若想成功的話，玩者也要在這個時候爭取，不要讓情敵有機可乘啊！至於比賽方法將會是以鬥快吃東西或鬥快喝東西的形式進行，只要將面前的食物或飲料以最快的時間內吃掉就可勝出；要讓女孩欣賞你的話，就要口和手也要快一點了。

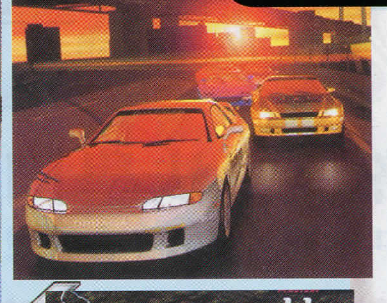
■不要再手腳慢了，快點將所有東西也放進口裏吧！

*圖片為開發中畫面

TEXT：MARKS











RIDGE RACER V 與PS2同日發售？？

一直深受玩者歡迎的RIDGE RAVER系列終於決定隨著PS2同日發售，不過暫時開發進度只得60%，相信這令到不少人對它能否趕及一個月的售機日(3月4日)感到一定懷疑。不過今次筆者則會帶大家解開遊戲中十分神秘的遊戲模式。在今集裏，基本會有GRAND PRIX、DUAL、VS BATTLE、TIME ATTACK、FREE RUN五個模式，此外當條件達成的時候，更會出現隱藏模式。今次將會集中介始開始時的選車部份，以及格蘭披治和DUAL兩個主要模式。

車身與引擎

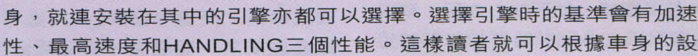


在遊戲開始時，讀者將可以選擇三輛DRIFT CAR和三輛GRIP CAR共六輛不同特性的賽車，而且每輛會順序分為入門用、中級用和上級用。不過在今次的最新作裏，不單跑車的車身，就連安裝在其中的引擎亦都可以選擇。選擇引擎時的基準會有加速性、最高速度和HANDLING三個性能。這樣讀者就可以根據車身的設定，以引擎的不同性能來互補當中車身的不足。此外安裝了不同的引擎，在行駛時則會發出不同的引擎聲。

格蘭披治



格蘭披治(Grand Prix)將會分為BASIS GRAN PRIX、FRONTAL GRAN PRIX、FOUNTAIN GRAN PRIX三種不同的難易度。雖然BASIS GRAN PRIX會覺得很容易，但FRONTAL GRAN PRIX和FOUNTAIN GRAN PRIX的難度會不斷提升，而當完成格蘭披治其中的賽道，就可以提升至另一個難度的格蘭披治。



DUAL MODE

這個模式中，玩者將會與擁有不同駕駛路線、走法以及個性的組織對決。每場比賽都會是1對1的DUAL SOLO。只要順利贏取五場比賽，就可以成為該比賽中的王者。這個模式最大的特色就是當玩者戰勝了對手時，便可以取得對手手持的跑車。這樣代表對手越強，所得到跑車的性能就會越強，相信這是讀者熱切期待的模式。



CAR CATALOG

以下就是在開始時可以選擇的六款跑車，而當中完成各個模式時，一些擁有更高性能的跑車便出現，而究竟會有什麼利害的跑車則要等到遊戲推出時才能揭開。

KAMATA FIARO



■擁有輕快操控的特性，不論誰都可以從容易操控的SPORT CAR中得到駕駛的樂趣。

DANVER TOREADOR



■雖然車身比較重，但其的高轉數卻令它成為一輛駕駛出爽快走法的DRIFT CAR。

RIVELTA SOLARE



■只追求最高速度的上級用跑車，所以最後需要良好的操控能力來控制這輛跑車。

KAMATA FORTUNE



■因為其軸距短小，所以往往遮掩了其強勁的抓地性能。

RIVELTA MERCURIO



■速度和抓地性能都十分平均的一輛優秀的跑車，而且擁有流線形的車身。

HIMMEL E.O.



■在GRIP系列擁有上級位置的跑車。乘坐其中時將可以感到高速的快感。

TEXT：NEMESIS-T00

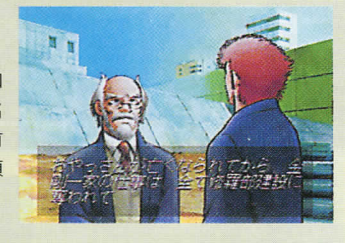
建設重機喧嘩battle hutigire金剛

PS2
製造商：ARTDINK 售價：未定
預定發售日：春季 容量：媒體未定
記憶：BLOCK數未定
ACT／FIG／MEM

見過鏟泥車互毆未？

最新公開的一隻PS2遊戲，和名字一樣，遊戲中的人物會用各種建設重機（建築用的機械）例如鏟泥車、翻土機等戰鬥，十分有趣。而且遊戲中的故事設定得十分「熱血」，更會配合作品的故事多屬這類型的漫畫家本宮宏志作人物設計。喜歡這類故事的讀者便要留意一下了。

故事



主角金剛隼人於22歲時因為和家人不和而離家出走，數日後一名姓壇乃浦的老人家突然在隼人面前出現，隼人從他口中知道他那率領建設公司的父親團十郎已經死去，於是壇乃浦便請他回去繼承父業，隼人因而成為金剛家的「二代目」（第二任首領）。但剛繼任不久的隼人便遇上問題，金剛家的宿敵修羅部家的建設公司竟趁金剛家群龍無首的機會奪去金剛家的建築事業（名符其實的「搶地盤」），為了令面臨崩潰的金剛家復興及打倒修羅部家，隼人等人便以各種建築用的機器挑戰修羅部家。



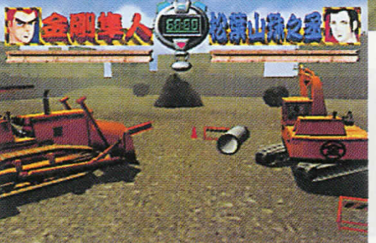
迫力的戰鬥畫面

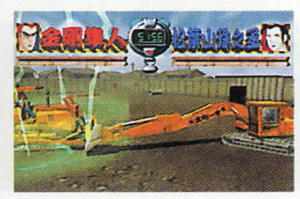
既然這是PS2的遊戲，故此廠商當然會利用其強大機能製造出高質素的畫面。從已公開的畫面中，可以看到建設重機的戰鬥場面，質素當然無需多說。遊戲中會出場的建設重機共有六種，每種也有不同的特殊技能及招式。而既然武器是建設重機，戰鬥的舞台當然以建築地盤為主，故此玩者便可利用地形效果及地盤中任何物件例如水管、砂土等等輔助攻擊。











絕對懷舊的人物設計

遊戲最大賣點可說是本宮宏志設計的人物，由於他畫的是熱血漫畫，所以畫風必定會和現代的漫畫有分別，但勝在夠實而不華。以下會介紹遊戲的部份人物。

金剛隼人

22歲。是已故的金剛家首領團十郎的唯一兒子，在父親死後繼承了父業統領其建築公司，卻被修羅部家奪去事業，為了重建金剛家，隼人決定要挑戰修羅部家。是個正義感十分豪邁的男子。



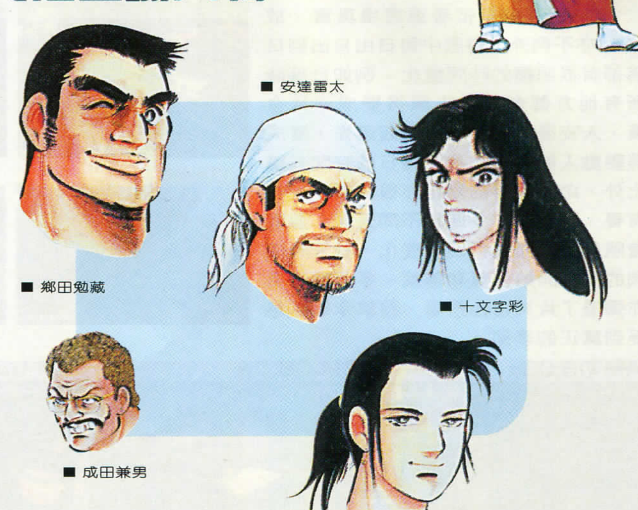
壇乃浦數清

60歲。是金剛家的老臣子，對團十郎十分忠心。團十郎死後，他主動找隼人繼任，並協助他振興金剛家。

修羅部ウメ

45歲。這位老人家便是修羅部建設的首領，可說是金剛家的最大敵人。

其他登場人物


■ 安達雷太
■ 鄉田勉藏
■ 十文字彩
■ 成田兼男

人物設計：本宮宏志

TEXT：悟空



在PS2所有已公佈的遊戲當中，《A6》是最早發表及最快有遊戲圖片的遊戲，現在距離主機正式發售的日子只有一個月左右的時間，究竟遊戲是否值得購買？遊戲有甚麼東西值得玩家選購？只要大家看完今期為大家送上遊戲最新公佈的資料及圖片，應該可以決定遊戲是否適合自己。





A6~A列車前進吧6~

「A列車」系列最新作資料大公開

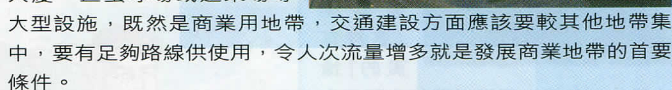
全新系統「EMOTIONAL CITY SYSTEM」

以往所有《A列車》系列，玩法都是除了要建設鐵路，同時亦要兼顧四周的發展，這種玩法對於一些年紀較小的朋友會感覺遊戲非常難玩，所以在新一輯的《A列車》廠方就加入了一個名為「EMOTIONAL CITY SYSTEM」的全新系統，這個系統就是簡化了玩家在興建鐵路同時又要兼顧四周的發展，這系統的用處就是玩家只須全心全意去興建鐵路，四周的發展就會由「EMOTIONAL CITY SYSTEM」去處理，系統會依玩家興建的鐵路而令四周進行自我發展，而發展的種類有三種，分別是「商業地帶」、「工業地帶」和「住宅地帶」，下文將會簡單介紹這三種地帶的特徵，但會變成那種地帶則要看玩家興建鐵路的規劃。





地帶介紹



「商業地帶」

這是一個以商業為主的地帶，這裏發展的都是些商業大廈、巨蛋球場或遊樂場等大型設施，既然是商業用地帶，交通建設方面應該要較其他地帶集中，要有足夠路線供使用，令人次流量增多就是發展商業地帶的首要條件。



「工業地帶」

換句話說即是工廠區，是以前數集興建街道的物資生產地，不過相信今集有了「EMOTIONAL CITY SYSTEM」，遊戲中的工廠地帶應該只會發展而不須進行生產，但不知會否與住宅地帶有關連則是未知之數。

「住宅地帶」



人口最多的地帶，估計這裏應該是其他兩個地帶人流的主要來源。這裏除了住宅外，學校及醫院亦是必須的建築物，住宅地帶的人大部份都是會到商業及工廠地帶，相信三個地帶應該會有密切關係。

明顯時間變化

現在所有遊戲都着重環境真實，故「A6」亦不例外，遊戲中每日由日出到日落都有很明顯的時間變化，例如日落時所有地方都會被陽光照得變成一片金黃，入夜後街道會四處亮起燈光，變成美艷動人的夜景。除了每日的時間有變化外，遊戲整年的變化亦很明顯，一年有春、夏、秋、冬四種不同天氣，遊戲會隨着時間而進行四季變化，秋天時四周的樹木開始變黃和落葉，冬天時四處亦彌漫了片片白色景象，務求令玩家感受到真正的季節。









名鐵道雜誌協力監修

在遊戲中出場的鐵道數量超過40種，而廠方為了令遊戲更加真實，就特別邀請了名鐵道雜誌「鐵道ファン」的人作協力監修，所以遊戲中所有鐵道都是大家熟悉的鐵道，有些鐵道的出產年份已經是60年代，相信這要老一輩的人才會記得這些型號。

AM 05:06



AM 08:06



PM 06:06



PM 09:06





TEXT：NEMESIS-T00

決戰

究竟勝利者是東軍還是西軍？

PS2
製造商：KOEI
售價：6800日圓　容量：媒體未定
預定發售日：3月4日
1P／SLG

一隻在PS2發表後不久公開的的實時戰略遊戲，可能由於距離發售日愈來愈近的關係，最近終於有更多關於遊戲的系統及故事內容的資料。遊戲的故事的開端是日本戰國時代的其中一場大戰——關原戰役的前哨戰，這是兩位主角兼死敵——德川家康（東軍）及石田三成（西軍）在戰場上初次碰頭。今次我們會以這場戰鬥來介紹一下遊戲的流程。

遊戲流程






1, 政略

遊戲初時玩者只能使用德川家康的軍隊（完成遊戲後可使用石田三成的軍隊），由於他是史實的勝利者，故此難度並不算高。首先玩者要和重臣們商討「政略」，方法其實是在眾人商量過後選擇合適戰略，表面上好像用途不大，其實這裡更可確認的敵軍的情報、決定我方出戰的武將和使用各種計策令我方的形勢變得更為有利。





2, 軍議

完成「政略」後便會開始「軍議」，由於玩者仍有重臣們之助故此並不困難。「軍議」時玩者可以知道敵軍的報陣位置及情報，玩者便要根據這些情報決定我方在那裡佈陣，當然還要決定佈那種陣。除此之外，玩者更可設置伏兵對付敵人，當然敵人不可能不懂用伏兵的，故此一定要小心選擇。





3, 開戰

完成以上事情後，終於來到戰鬥的時刻了。由於這是一隻實時戰略遊戲，故此玩者一定要做足心理準備隨時要改變命令或派出援軍助戰。而這類遊戲常見的「單挑（一騎討）」亦會出現，當然以PS2的機能，畫面質素之高絕對不是說笑的。




足以一發逆轉的「特殊戰術」

遊戲中設有一個名為「戰意」的數值，它的作用和同類遊戲的「士氣」大同小異。兩者最大的分別在於當某些武將的戰意提升至一定程度後便會使用「特殊戰術」，它的攻擊力十分大，絕對足以一發逆轉。而已知的特殊戰術有「鐵砲三段」及「大砲攻擊」。



影響形勢的EVENT

由於《決戰》是取材自日本歷史，故此遊戲中會有不少史實EVENT，其中一個便是西軍的小早川秀秋會背叛西軍加入東軍，這可說是關原戰役的勝負關鍵。不過遊戲可以容許玩者改變歷史，所以應該有辦法令這EVENT不會發生。



設有分岐點

由於《決戰》比較著重故事性，所以遊戲會設有分岐點，令歷史完全改變。例如東軍在關原戰役取得勝利，便會進入「水口突破戰」，再取勝便會進入「播磨決戰」。相反若西軍在關原戰役取勝後，之後的戰爭和東軍取勝後所發生的完全不同。

熱點新作

TEXT：NEMESIS-T00

BIOHAZARD 0 (暫名)

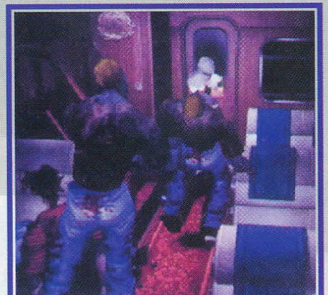
N64
製造商：CAPCOM
售價：未定
發售日：未定　容量：未定
1P／AVG／MEM

回到悲劇的序幕

N64的《BIOHAZARD 2》推出後不久，第二集N64的《BIOHAZARD》終於公開了，它的名字是《BIOHAZARD 0》。既然是「0」，今次的故事將會回到《BIOHAZARD》之前，究竟UMBRELLA為何會釀成這嚴重的生化危機（T病毒洩漏）呢？S.T.A.R.S.的Barvo Team為何會全軍覆沒呢？這一切疑團可在這裡找到答案。

時間：1998年7月23日

既然是回歸原點，那麼故事發生的時間當然會設定在第一集《BIOHAZARD》之前。在1998年的5月11日，Raccoon市郊外的洋館發生了生化危機，之後的日子出現了懷疑被喪屍所殺的女性屍體及有人看到犬型怪物（《BIOHAZARD》中的Cerberus，即第一代喪屍犬）。於是在1998年7月23日，S.T.A.R.S.的Bravo Team便被派去調查這些事件，不過到最後他們全部也失去了消息。

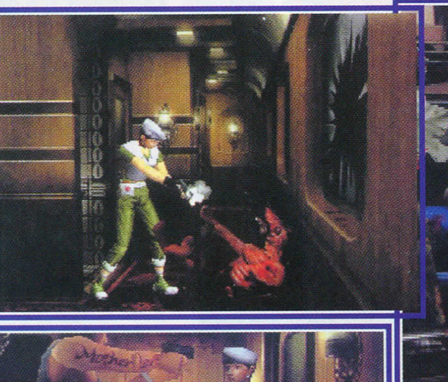


主角是 Rebecca Chambers

繼《BIOHAZARD3》及《BIOHAZARD CODE：Veronica》使用女性人物作主角，今次《BIOHAZARD 0》的主角依然是女性，她正是《BIOHAZARD》中也有出場的天才化學少女Rebecca Chambers！雖然感覺上的確是有點……，但若以她的身份來說她絕對是適合人選，因為她是整隊Barvo Team中唯一的生還者（其他成員則死在喪屍、怪物、甚至Wesker手上）。

謎之人物

在已推出的任何一集《BIOHAZARD》中，除主角之外還會設有配角幫助他／她，而《BIOHAZARD 0》似乎亦不例外。以下圖片可以見到Rebecca以外的人類，這個男人似乎知道甚麼是S.T.A.R.S.，而且從他的體型及持有鎗這兩點看他絕對不是普通的市民。從他的行動來看，他極有可能是Rebecca的同伴。究竟他真正身份是甚麼？





「S.T.A.R.S.」か・・

今次的舞台是一輛列車

暫時已知的舞台只有一輛列車，裡面的乘客似乎亦感染了T病毒成了喪屍，若是的話那麼他們是怎樣受到感染呢？除了喪屍之外，列車似乎和之前任何一集《BIOHAZARD》的舞台一樣有很多機關，破解這些機關亦是各位玩者的工作。



異次元道具箱不再！

這真是不知是好消息還是壞消息，因為這個不知用甚麼原理造出來的《BIOHAZARD》名物—異次元道具箱（正式名字是道具箱）將不會在《BIOHAZARD 0》中出現，除了令遊戲比較接近現實外，更會令難度大增。而遊戲亦會在其他地方作出修改，務求令遊戲比以往更難玩。



薩爾達傳說外傳

真過癮，為左隻馬周圍搵！

N64 發售商：任天堂　發售日：預定3月
售價：6800日圓
容量：未定
ARPG/MEM/對應振動手掣

TEXT BY隨風

今次輪到出外傳－

最近《薩爾達傳說》來勢洶洶，先後在N64、GB等遊戲機上推出不同的作品，例如《時之笛》、《力之章》等。而今次所介紹的作品，則是《薩爾達傳說》的外傳。對喜歡《薩爾達傳說》的玩家來說，這無疑是一個天大的好消息吧？

了解左遊戲內容先玩啦！－



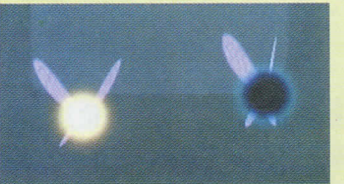
遊戲的舞台跟前作的《時之笛》十分相似。那次在跟加羅多洛夫(ガノソドロフ)並未分出勝負的戰鬥，正是遊戲開始的關鍵。因為在那次戰鬥的數月後，主角的愛馬被偷，為了追捕那個偷馬賊，主角在一個森林的深處迷路了，而故事亦就此展開。

今次時之洋笛又有新搞作呀！－

時之洋笛(オカリナ)，是一支可以把玩者引導到新的地方、讓玩者變身；而且有著奇妙音色的笛。在前作《薩爾達傳說 時之洋笛》中，擔任了很重要的角色。而今集亦不例外，還會加插新的旋律。此外還會有一些新的樂器，例如弦樂器、管樂器等，樂器對不同的人有不同的作用，例如打樂器(敲擊類樂器)會令歌羅索(・ゴロソ)族的人的身體變得比較輕快，而其中鼓屬於打樂器。



妖精們，靠你地喇！－



之前一直是重要角色的妖精，在《外傳》也會出現！今次出現的妖精是一對姐弟，姐姐叫做比露(ベル)，而弟弟叫做莫索度(モソド)。玩者將會和他們一起冒險，他們當然亦是戰鬥中不可缺少的戰友。而且他們的招式亦十分強勁，即使只是普動的移動就已經做成很大的破壞。有了他們，連大雪球也可一擊即破這種場面在《外傳》中會十分常見。

遊戲中好多「變化」呀！－



遊戲中有一樣很有趣的地方，就是遊戲內的時間跟真實的時間一樣地流動,景色會除著日、夜而轉變，日復一日，月亮就會越來越接近玩者所身處的世界。還有三天就世界末日了？可是居民還懞然不知，玩者有辦法阻止這場浩劫嗎？另外，角色變身後的裝備亦有所不同，例如妖精變身後他的弓會變成半透明。

會遇到好多困難架！－



《外傳》是不會善待玩者的，遊戲中有很多難關不斷等候著玩者的光臨，現在就講解一下其中幾樣困難吧！在玩者初開始時，追馬追至森林中，才發現自己到了別人的國土，而且更展開了第一次戰鬥，玩者要小心點喇！不知再過了多久，玩者走到一個冰雪國家中，可是守門人卻不讓玩者通過，玩者可以找到出口並順利渡過嗎？



戰鬥，好驚驚呀！－



而戰鬥時當然就是由玩者及妖精們出戰了。戰鬥時的場面十分華麗及激烈，不會出現悶場的情況。另外除了在地面戰鬥外，更會打到落海上，甚至飛上空中。不過，亦要小心對手的能力，很多時候也會變成苦戰，例如跟密林中的懞面戰士對戰時就是一個很好的例子。另外,相信前作的lock on系統亦健在。



TEXT：NEMESIS-T00

RENT A HERO No.1

名作復活！

DC	製造商：SEGA　售價：未定
	容量：GD-ROM（碟數未定）
	記憶：BLOCK未定 發售日：未定
	1P／ARPG

《RENT A HERO（出租英雄）》這個名字相信每位讀者未必會知道，其實這是MEGA DRIVE時代SEGA一隻頗為著名的ARPG遊戲，遊戲的主角繼四年前在SEGA SATURN的格鬥遊戲《FIGHTERS MEGAMiX》中以隱藏角色姿態出現後，終於在Dreamcast上重新製作新的版本《RENT A HERO No.1》。由於機能的差別，遊戲中除了故事及人物外全都重新製作，可說是MD版的強化版。

英雄的生活



DC版《RENT A HERO》的故事是和MD版是一樣的。主角山田太郎本是一名普通的少年，誤打誤撞（據說是打錯電話）之下的得到一件叫「COMBAT ARMOR」的強化衣，因此成為了一個英雄。但這強化衣是租回來的，太郎必須要定期付租金；除此之外，強化衣是以乾電池作能源，太郎本身亦要吃東西充飢……為了解決以上支出，太郎便開始解決各種工作（無論是各種委託還是兼職）以賺取報酬。

故事的舞台

由於既然沒有改變，故事的舞台當然亦會一樣。在DC版當然會改用多邊形製作，故此的確有點《莎木》的影子（不過玩法當然完全不同）。以下會介紹一下主角的家（山田家）。

山田家

主角太郎在這裡和父母及妹妹一同居住，這裡作用非常大，因為這裡除了是SAVE POINT外更可用作





回復體力。除此之外，這裡的客廳可說是一個非常重要地方，因為得到COMBAT ARMOR的太郎（但太郎當時是不知道這東西的威力）便在這裡一擊把扮成怪獸的父親打至飛開……

強化了的地方

如果這遊戲只是將MD版《RENT A HERO》改用多邊形製作，而不追加任何原創要素，恐怕不會有人會接受。故此DC版當然會在其他細節作出強化，而已知強化了的地方共有兩處。

1, 女性版出租英雄登場

MD版是沒有女性版RENT A HERO的，而在DC版除了主角外，更會追加這位可愛的女性版RENT A HERO。至於她為何會和這遊戲的故事扯上關係暫時不明，會否是DC版中的重要人物呢？

2, 非常簡單操作方法

當在街上遇上敵人便會進入充滿戰鬥畫面，DC版的戰鬥畫面比MD版更像格鬥遊戲。不過DC版的操作卻仍然十分簡單，只需要1個掣便可（但未知是指甚麼動作）！這令不擅長玩動作或格鬥遊戲的玩者也可輕易掌握這遊戲了。

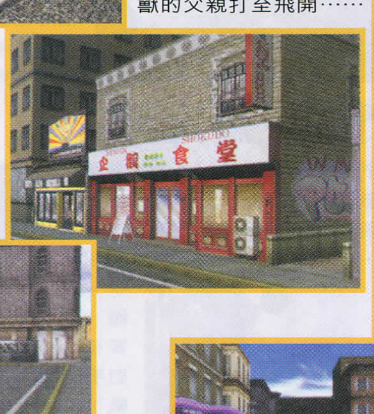




其他登場人物

其他場景









鳴謝：SNK提供資料　TEXT：NEMESIS-T00

DC
製造商：SNK　售價：5800日圓
預定發售日：3月30日
容量：GD-ROM　記憶：18 BLOCKS
2P／FIG／MEM／對應震動PACK／對應NEO-GEO POCKET COLOR

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION

進化了的《KOF 99》

《THE KING OF FIGHTER '99》推出約半年後，終於移植至Dreamcast，而DC版的名字更會改為《THE KING OF FIGHTER '99 EVOLUTION》，顧名思意今次不單只是完全移植那麼簡單(EVOLUTION＝進化)。除此之外，今次依然會對應NEO-GEO POCKET COLOUR(詳細不明)，更會對應MODEM(只限於日本國內使用)。絕對是3月最值得期待的DC作品之一！





■DC版的選人畫面

■次序選擇畫面也和原版有分別

■他是新人物JHUN，招式和KIM相似

■紅丸的新超必殺技——幻影HURRICANE

畫面的強化

由於原版是用MVS基板製作，移植至機能更強的Dreamcast後畫面質素當然有所提升，首先遊戲中的背景會改用多邊形製作，而某些招式的畫面效果亦會有改動例如改用半透明。雖然這些在DC的《THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999》也曾出現，但今次更會追加原版沒有的新背景，可說比前作更進一步。

■這是其中一個新背景

■留意！POWER GEYSER是半透明的

極惡悲劇人物出現

在街機版時，只要達成特定的條件之後，便可以用秘技使用兩位隱藏人物—前作的主角草薙京及其宿敵八神庵，而DC版則無需任何條件及秘技便可在開始時使用。最令人感到驚喜的是DC版可以使用連NEO-GEO版(不論是帶版還是CD版)也不能使用的最後首領KRIZALID！DC版中更會追加他原本沒有的STRIKER動作，令人期待會否追加其故事。



■二人再碰頭(留意京的服飾改了)

■八神的新超必殺技「朽爪櫛」，是先使出爪櫛再使用鬼燒的招式

EXTRA STRIKER

除了KRIZALID外，DC版更追加了若干名只能以STRIKER身份出場的新角色—EXTRA STRIKER，只要達成特定的條件後便會出現。而已公開的STRIKER共有六名，他們分別是BILLY KANE、山崎龍二、大門五郎、神樂千鶴、草薙京和麻宮雅典娜。雖然一切資料不明，但知道可令日本隊(京、紅丸、大門)和三神器隊(京、八神、神樂)復活已叫人興奮了。



■大門登場！日本隊終可復活！



■BILLY也登場，他會否對八神或波格兄弟抽手旁觀呢？



■EXTRA STRIKER的雅典娜是以全新的服飾登場



■雖然流派來自收集回來的數據，但招式基本上是原創的。這招是DUHON RAGE。

■這就是KRIZALID的STRIKER動作



■關係微妙的二人，K'及KRIZALID

Sentimental Graffiti 2

センチメンタルグラフティ2

Text by 阜林三郎

DC 製造商：NEC interchannel
售價：6800日圓　發售日：預定3月23日
容量：GD-ROM x 2　記憶：12 blocks
AVG / MEM


◆弁當屋「キッチン24」：千惠與美由紀兼職的地方，她們亦是在這裡才認識的


◆和風居酒屋「まっちゃん」：夏穗兼職的地方，會否有機會一嘗她的手勢呢？

帶你一遊遊戲舞台

一遊虹沢町

《Sentimental Graffiti 2》的舞台，便是這個稱為虹沢町的小鎮。雖然是個小鎮，然而這裡的設備十分齊全，有購物街、病院、電車站、公園、電視台等，還有兩所大學，而12位美女們與主角便是住在這個小鎮裡，一切一切都是在這個小鎮裡發生。

虹沢町地圖

1.天河大學 2.清泉女子短大 3.なかよし保育園 4.綾崎病院 5.古本屋「竹林堂」6.弁當屋「キッチン24」7.居酒屋「まっちゃん」8.東明山瑞雲寺 9.高野書店 10.東西百貨店 11.酒吧「キャロム」12.CD店「GIGA」13.虹沢公園 14.虹沢車站 15.天河大學病院



12人的新生活

116期時已為大家簡單介紹過12位美女的狀況，今次會以地方為中心，為大家深入一點看看她們，以及介紹一些有關的人物。

大學

在虹沢町有兩所大學，其中主角所就讀的天河大學，ほのか、夏穗及晶都是在這裡讀書，所以在上課期間會有很大的機會遇上她們。而另一所大學，是清泉女子短期大學，るりか及優就是在這裡上學，雖然不是同校，但是當認識了以後，有些事件是會在大學裡發生的呢。


◆主角攝影部的前輩竹野內誠，傳聞其攝影術是大學第一的傢伙

工作地方

雖然是大學生，但是為了生活，不少人都會出來找兼職。當中已得知女主角們作兼職的地方有5個，當中有些地方更是兩位女主角一起工作的。而主角亦可在其中一些地方兼職，究竟在同一地方工作會增進感情，還是會遇上進退兩難的情況？


◆古本屋「竹林堂」：七瀨優兼職的地方


◆なかよし保育園：安達妙子兼職的地方，喜歡小孩她最適合不過呢！

◆綾崎病院：若菜的叔父開設的醫院，若菜日間便在醫院裡工作，夜裡則繼續修讀護士課程

天河大學病院



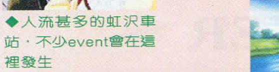
大學醫學部的附屬病院，杉原真奈美便是在這裡養病，由於父母仍在故鄉高松，所以由嬸母代為照顧。

◆真奈美的嬸母榮美子，是少數理解真奈美內心及支持她的人

其他地方

除了上面介紹的地方外，主角還有不少地方可以到達的，總數達30個以上。當中有些地方會遇上其他女角，而一些地方更是發生event必到之地。

◆作為樂手的千惠，在CD店遇上她可說是當然的事呢(笑)


◆人流甚多的虹沢車站，不少event會在這裡發生


◆地圖左上方的「天河」河岸，滿懷心事的妙子在想著什麼？

◆虹沢公園，初遇在這裡寫生的美由紀

◆在清泉女子短大的禮堂內，主角正與るりか一起排演，難道她除了田徑外還對演戲有興趣？


◆在書店裡遇上偶像歌手明日香，Lucky！

掌握遊戲的重寶——記事簿

主角關於日常生活的記錄，都是寫於記事簿上。在遊戲中，記事簿能夠記載大量資料讓玩者隨時查閱。當中包括已認識的女主角的資料，約會的日期、時間地點，平時學校中各種事件的記錄，還有每個已發生的event的日時記錄，要順利地進行遊戲，別忘了不時翻開記事簿看看啊！



TEXT：MARKS

在1988年，正值PC遊戲市場捲起了RPG熱潮的時候，「SORCERIAN」就是在這情況下突圍而出的傑作，而當中最特別是沒有特定主角，玩者需要以自己培育的角色到各地冒險。廠方因為得到很多支持者的強力支持，所以決定繼續推出這系列的作品，而且今集更會在Dreamcast上推出。今集最大的進化就是不論人物與及地圖所有都會以立體多邊形表現出來，而故事方面更會新增了冒險遊戲名作「太陽之神殿」。





DC
製造商：Victor Interactive Software
發售日：預定今春 售價：5800日圓
容量：GD-ROM 記憶：9 BLOCKS
RPG/MEM/

PC名作重現Dreamcast之上

何人才是勇者？

在這遊戲中登場的勇者會稱為「SORCERIAN」，而不會像其他RPG只得一個主角。在比達華城中，會有數名勇者候補生在這裏生活，而且準備冒險的行裝，不過他們是不會數年都是進行冒險的。



時間

這個系列的特點之一就是與現實世界同樣出現「時間」流逝，每次冒險都會消耗一年的時間，而道場修練則會經過兩年的時間，所以無論做什麼都需要時間。不過角色同樣會有壽命限制的，所以有機會在目標未完前已經衰老。



職業

在冒險準備期間，SORCERIAN可以在城鎮中打工賺錢。不過性別和能力會影響可以選擇的職業，而且收入亦有所分別。另外角色所選擇的職業則會影響角色的能力。遊戲當中將會準備多達60種職業，好像有農夫、獵人、藥劑師、鍊金術士等等。





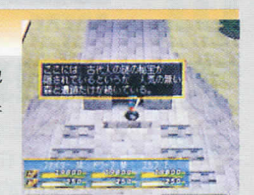
冒險的準備

從冒險和工作裏賺取的金錢，都會使用在下次出發冒險的準備之中。另外需要到道場練習寄宿在道具中的魔法之力，而且還要令上次在冒險中死去的SORCERIAN復生。在冒險中獲得的經驗值，令角色的LEVEL得到提升。



同伴

在整頓行裝之後，就可以與其他SORCERIAN組成出發冒險的隊伍，而結果都會是玩者管理的角色，所以在準備期間，需要將4~5名角色的能力得到平均的提升。



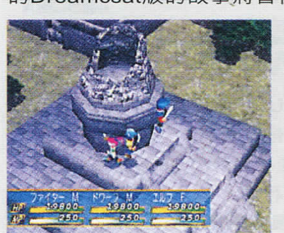
SORCERIAN的生活

冒險完結的SORCERIAN都會將從冒險中得到戰利品平均分配給隊中所有成員，而回復普通的生活。至於來年繼續與同好者一起冒險，或是以數年的時間在道場進行修練等，這些使用壽命的方法都是玩者的自由。



15變10？

各位不要誤會筆者正在猜拳，因為今次的Dreamcsat版的故事將會從5個新增故事加上最初收錄在「SORCERIAN」的共15個故事之中，嚴格挑選出10個，以全立體表現形式收錄在新版裏，而現在暫時公布了原創故事「消失的皇杖」、「遺失了辟邪物」、「被咀咒的綠洲」，以及新增故事「太陽之神殿」共四個。





TEXT：NEMESIS-T00

Pop'n Music 3 APPEND DISC

今次是APPEND DISC

DC
製造商：KONAMI
售價：2800日圓　發售日：2月10日
容量：GD-ROM　記憶：最少7 BLOCK
1~4P／SLG／MEM／對應VMS／對應震動PACK／對應ARCADE STICK／對應專用控制器

以掣多（共9個）而聞名的《Pop'n Music》系列最新作《Pop'n Music 3》的家用版，相信各位看到本文時它應該已推出。今次當然會有不少新曲，而前作的隱藏模式HYPER MODE亦會改為普通模式。另外，今次會像PS版《Beatmania》系列般以APPEND DISC的形式推出，換言之各位必須要先開動《Pop'n Music 2》，然後選DISC CHANGE換碟才可開動這遊戲。故此只有DC的讀者便要留意一下了（因DC比較少這類遊戲）。

■換碟畫面

遊戲玩法

遊戲玩法和前兩集完全一樣，畫面上會有不少音符降下來，在它（它們）降至差不多底線時便要按相應的掣。成功的話畫面下方的GAUGE量便會增加，相反失手便會下降，若歌完時GAUGE量不足的話便會GAME OVER（若不CONTINUE）。遊戲的難度除了在於掣的數目多外，前作新追加的PARTY MODE亦令難度增加不少，當然不可忘掉那個過份靈敏的專用手掣……希望今次會有所改善吧！

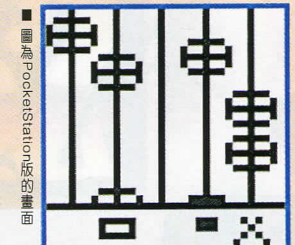
新模式 HYPER MODE

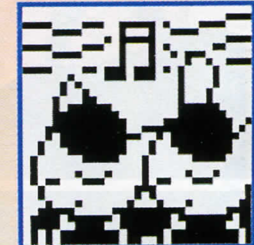


這可說是今集的新模式，唯一知道的只是它會像《Beatmania》系列的EXPERT MODE（3rd MIX後的）般，GAUGE在開始時是全滿的，但它只會下跌（失手時）而不會回升，每過一版便會以餘下的GAUGE量挑戰下一首歌。理論上難度絕對不低，但不知有沒有辦法可令這模式會像PARTY MODE般出現一些有特別效果（SPEED UP、SPEED DOWN之類）的音符呢？如有的話便十分有趣了，由其是看到別人被這模式折磨時……

「隨時都可Pop'n Music」有新版本

大家還記得前作和街機版最大不同之處是可以DOWNLOAD一個名為「隨時都可Pop'n Music」的迷你遊戲到VMS（或PocketStation），令大家真的可以隨時都可玩《Pop'n Music》（或被它玩）。由於大受好評的關係，今次會追加新的版本讓各位DOWNLOAD，而且似乎還有不少隱藏要素，可惜一切資料還是不明。





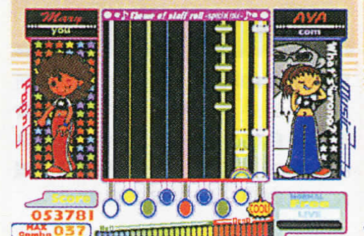
■圖為PocketStation版的畫面

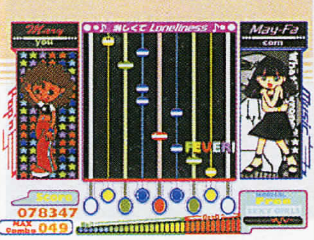
歌曲方面

既然是新一集，追加新歌可說是指定動作了，今集除了追加大量街機版也有更新歌，前作隱藏歌曲也會改為最初已可選擇。就是那麼簡單？當然不是！家用版會追加數首原創歌曲。但是不知隱藏歌又如何呢？









TEXT BY隨風

發售商：SEGA	發售日：發售中
售價：5800日圓	容量：CD-ROM
記憶體：11 BLOCKS	
SLR /MEM	

ROOMMANIA #203 ルーマニア#203 ネジタイヘイ

睇下我對你幾好！

原來唔係咁自由架－

以前曾經提過，玩者可以在尼諸不在家的時候盡情破壞，不過其實並不是玩者喜歡怎樣就怎樣的。皆因遊戲中會不斷出現任務要玩者完成，通常每一項任務都會有四至五天。不過要如何完成呢，就看任務的要求囉。當然，並不是所有活動都需要用四、五日才能完成，如果玩者有多餘時間，便作弄一下尼諸好了，例如把桌子移位，看看他那吃驚的呆樣子也挺不錯！





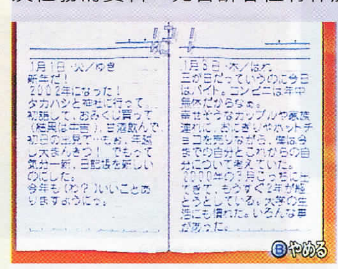
繼續你做神既旅程啦！－

上期同大家介紹過隻《ROOMMANIA#203》，唔知大家對它有沒有印象？而它已經推出了，所以現在為大家作一個更詳盡的介紹。嘿，尼諸（主角），我一定會「好好」對待你的！



其實有咩可做先？－

當尼諸在家的時候，玩者可不斷調查某樣物品以吸引尼諸注意，例如不斷對窗簾布作出調查，尼諸會打開或關閉窗簾布。不過玩者不要作出無意義的調查，因為調查會影響尼諸的心情。而當尼諸不在家的時候，玩者可以對物品作出指示，不過並不是所以物品也可以及每次只能對一樣物品作出指示，除了看日記之外。建議每一次都看看日記，因為有時候可以在日記中得到下一次任務的資料。先告訴各位有什麼物品可以移動或開啟。





物品	說明
大門	把大門鎖上，令尼諸不能進入，需要爬窗回家
窗簾布	可打開或關閉
收音機、電腦及電視	可開啟電源
桌子	可移動它的位置
電子鐘	可把它收起
日記本子	不會有任何改變，不過可看到本子內尼諸的日記。

來做一個小介紹吧！－

現在抽其中幾個任務在做解説吧！不過其實大部份任務也很容易解決，不用太擔心。

任務，讓尼諸使用電腦吧！：

這一個任務需要尼諸在家時才可以達成，而完成方法很容易，只要不斷作電腦調查尼諸才會去使用電腦了。當任務完成後，畫面會出現「任務達成」的字樣，之後玩者便可以結束這些行動了。



任務，開門的時候要發出聲響！：



這個任務只有數十秒給你完成，因此要盡快。進行任務時應該選尼諸不在家的時候來進行。玩者只要把大門鎖上就可以完成任務了，而這任務成功的話應該在會在玩者把大門鎖上之後不久就響起開不到門的聲音。

而家教你點操作－

尼諸在家的時候：

按鍵	操作
A掣	作物品作出調查
B掣	轉換地點，一共有五個地方。
START	暫停及把這次行動結束

尼諸不在家的時候：

按鍵	操作
A掣	作物品作出指令
X掣	前進
Y掣及B掣	後退
左、右掣	在看日記時轉頁
START	暫停及把這次行動結束

如果香港都用到DC上網就好了・・・－

最後有一個模式，雖然對香港的玩者沒什麼大用途，不過都是略為講述一下吧！這個模式就是上網模式，除了可以下載有關《ROOMMANIA#203》的資料外，亦可下載另外兩隻遊戲的資料。

TEXT：NEMESIS-T00



PS	
製造商：BMW	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
PS／1P／ACT／MEM／對應ANALOG手掣（可震動）	

相信各位喜歡看電影（由其是西片）的讀者應該不會對James Bond這個名字感到陌生吧，這位身手不凡兼且博學多才的風流（好色……）特務的確令不少人留下深刻印象，而近年改由皮雅斯布士南飾演後更得到不俗的成績（由其是最新一集《THE WORLD IS NOT ENOUGH》）。所以繼多年前的《GOLDEN EYE》被改編成遊戲後，前作《TOMORROW NEVER DIES》終於推出同名遊戲，究竟它會否像N64的《GOLDEN EYE》般大受歡迎呢？

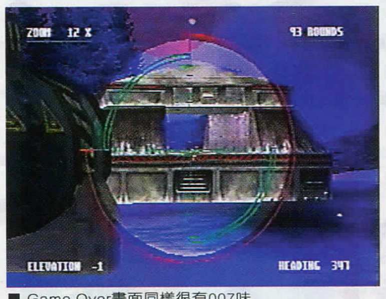

■ 絕對經典場面


■ 名句「Bond, James Bond！」

■很有007味的開場（有主題曲）

操作方法

十字掣	8方向移動
□	使用特殊道具
△	選擇道具
×	武器攻擊
○	將視點移到最接近目標
L1	蹲下
R1	狙擊手視點
L2	向左橫移
R2	向右橫移
L1＋L2／R2	向左或向右滾（緊急回避）

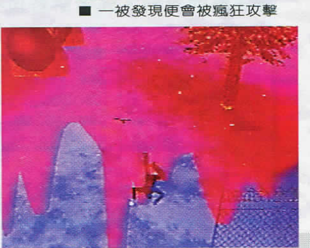


■ Game Over畫面同樣很有007味

■ 一被發現便會被瘋狂攻擊

遊戲目的

可能由於占士邦本身是特務的關係，這隻PS版《TOMORROW NEVER DIES》是用了類似《SYPHON FILTER》的玩法，換句話說即以完成任務為主，殺人則是其次（殺人任務另計），故此盡量令敵人不發現自己及以最少彈藥殺敵是勝負的關鍵。要令敵人不發現自己方法很簡單，首先行動不應張揚，盡量令自己不在敵人的視線範圍之內；而玩者亦盡量不要主動攻擊敵人或做其他令敵人發現自己的舉動（例如令易燃物體爆炸）。當然若不幸被敵人發現（這時音樂會改變）的話便不能不戰，令敵人最快死的方法只有一個──射頭！但這方法實在太花時間，很可能在玩者瞄準時其他敵人會趁機以最快的速度六鎗幹掉玩者。故此最好的方法是在敵人（近距離）出現時按○掣LOCK-ON，然後射他的上半身，遠距離的敵人才用狙擊鎗射頭。至於任務內容，各位可以留意開始前的解説，亦可選PAUSE畫面中的OBJECTIVES一項看每一版中要做的事（完成後會有一「tick」號）。


■ 狙擊鎗的瞄準畫面

和其他遊戲不同之處

這遊戲最大的特點可說是除了正常的潛入及殺敵任務外，更可像電影版般，有時要滑雪、有時要駕駛汽車甚至駕駛飛機對付敵人，令遊戲不至於那麼乏味。


■滑雪？

這是成為無賴特務之道！

這類型遊戲一向不易玩，但廠商總會設定了一大堆非常實用的秘技，這遊戲當然不會例外。總之各位若覺得這遊戲太難玩，不妨使用以下秘技。（使用次數不限，可複合使用）

自由選版

在標題畫面順序輸入SELECT、SELECT、○、○、L1、L1、○、L1、L1，成功的話便可選擇所有未完成（黑色）的版面



■黑色的版面也可選

觀看所有動畫

在標題畫面順序輸入SELECT、SELECT、○、○、L1、L1、L1、L1、L1、L1、L1，成功的話便可在OPTION的MOV中觀看所有動畫片段。


■Ending其中一幕

無敵

在遊戲畫面中暫停（按START），然後順序輸入SELECT、SELECT、○、○、△、SELECT。再次輸入則是解除。

全武器

先暫停，然後順序輸入SELECT、SELECT、○、○、L1、L1、R1、R1，成功的話便可取得全部武器。

凍結物件

先暫停，然後順序輸入SELECT、SELECT、○、○、SELECT、SELECT、△、△，成功的話任何物件（包括敵人）的動作便會停止。

立即過版

先暫停，然後順序輸入SELECT、SELECT、○、○、SELECT、○，成功的話便會立即過版。



■立即過版

TEXT BY隨風



PS
發售商：KONAMI
發售日：發售中
容量：CD-ROM
SPT/MEM/對應震動手掣/1~2P

咁玩又幾新鮮喎—

一直以來都有很多不同類型的運動遊戲，不過大部份都只要玩球類遊戲，例如足球、藍球等，令對球類活動沒興趣的玩者望而卻步。而這一隻遊戲則是玩十項全能，什麼運動也要試一試的遊戲，不知道它能不能為運動類遊戲帶起另一個熱潮？

十項全能我至醒

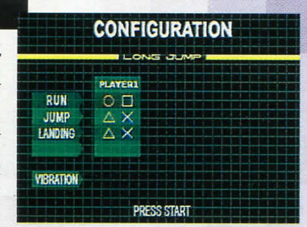
你也可以進軍世界—

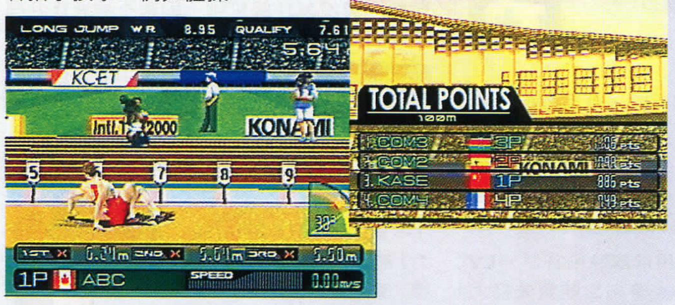
看到奧運直播世界賽的時候，各位會不會感到熱升沸騰呢？這一個遊戲，能讓玩者完全地領略到運動時的快感。平時安靜的乖學生，會不會一上到運動場上就變成一匹狼？



點樣比賽先？—

遊戲當然就沒可能要玩者真的又跑又跳地比賽，因此比賽時只是以手掣來控制角色來比賽。當然不同的項目有不同的操作方法，在比賽開始時會有而操作方法的講解。其實操作方法大致上分為幾大類，第一類是純鬥快，例如一百類賽跑，這一類只需不斷擊打「□」掣及「○」掣。第二類是需助跑形，例如跳遠，這類則是不斷擊打「□」掣及「○」掣、在適當時候按「△」掣起跳。最後一類就是跟著指示按掣，例如體操。





十項全能不再是夢想—

遊戲開始後有兩個模式讓玩者選擇，分別是「ARCADE」及「CHALLENGE」。「ARCADE」就是開始比賽，進入此模式後，先設定好人物資料，之後就可以選擇喜歡的項目來參加了。雖然失敗後可以CONTINUE，不過最好還是事先練習一下。想練習的話就到「CHALLENGE」模式吧！在哪裡你可以在同一個項目中作出無限次數的練習。





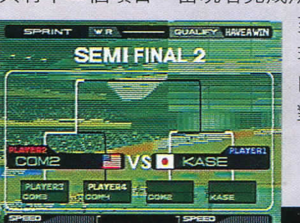
要贏人先要贏電腦—

在比賽模式之中，雖然有很多不同的對手，不過其實最大的敵人還是電腦。因為玩者所參加的項目要得到比電腦所限定分數高，才表該項目已經完成，最終目的當然就是全部項目都取得勝利啦！反之，不合格的話就立即GAME OVER囉。另外，玩者亦要努力打破自己所創下的記錄呀！



有幾多項比賽先？—

雖然叫作十項全能，不過並不代表只有十種項目讓玩者選擇。遊戲一共有十二個項目，當玩者完成所有項目後，再以總得分來排名。到底能不能成為世界第一，就靠玩者的努力了。而項目大致分為田徑類、水泳類及體操類，各位對哪一樣比較在行呢？



話埋畀你知有咩項目！—

100M	一百米賽跑	不斷按「□」掣及「○」掣
LONG JUMP	跳遠	按「□」掣及「○」掣助跑，按「△」起跳
POLE VAULT	跳高	按「□」掣及「○」掣助跑，按「△」起跳
HAMMER THROW	擲鉛球	按「□」掣及「○」掣旋轉，按「△」投擲
JAVELIN THROW	標槍	按「□」掣及「○」掣助跑，按「△」投擲
WEIGHT LIFTING	舉重	按「□」掣及「○」掣舉起，按「△」掣及「×」掣維持
SPRING BOARD	花式跳水	按「×」掣選力度，其他掣在跳水時轉花式。
50M FREESTYLE	50類自由式	不斷按「□」掣及「○」掣
HORSE VAULT	花式體操	跟著指示按掣
1KM TIME TRIAL	限時單車賽	不斷按「□」掣及「○」掣
SPRINT	四人單車淘汰賽	不斷按「□」掣及「○」掣
CANOEING	撐船	跟著指示按「□」掣及「○」掣



TEXT BY隨風



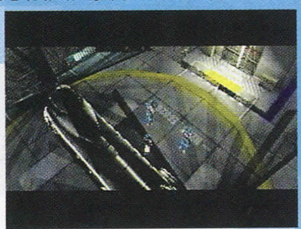
CHAOS BRAKE~Episode from CHAOS HEAT~

PS
發售商：TAITO
發售日：發售中　售價：5800日圓
容量：CD-ROM
ACT／MEM／對應震動手掣／對應POCKET STATION

殺！殺！殺！怪物大屠殺

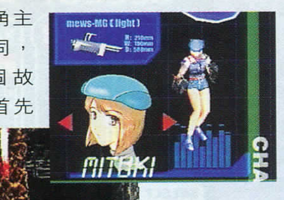
今次又為咩打生打死呀？—

孤島上有異樣的熱源反應就代表海底火山的活動？這種想法太天真了，尤其得知有一個國際複合企業在孤島上建立了一個「生命工學部門」，中央情報局的高層會不擔心嗎？可是派人去調查卻得到一個更可怕的事實，他們發現了一些由隕否中採取世胞的異形！為了人類的安危，只好再次展開「人魔大激鬥」！



他與她的事情—

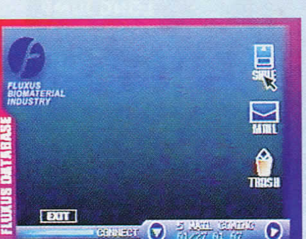
這個遊戲真是一點性別歧視的成份都沒有，因為一開始就有一男一女的角色讓你選擇。另外，兩角主角的故事都不同，一個遊戲兩個故事，好抵呀！首先說說兩位主角的分別吧！其實遊戲的版圖並沒有改變，不同的是兩角主角的故事及其攻擊能力。男性的攻擊能力較強，即是不用槍也能把怪物輕易擊倒。而女性的身手則較為敏捷，而速度亦比較快。

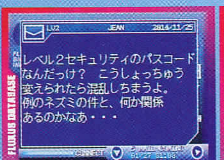




電腦電腦我愛你—

通常動作遊戲最喜歡做的事情就是不讓你隨時SAVE，這個遊戲亦不例外。想SAVE的話就要找到電腦，可是並不是部部電腦也可以SAVE的。另外，遊戲中一死亡就GAVE OVER囉，CONTINUE也只是讀取進度，因此SAVE是十分重要。而電腦除了可以SAVE之外，亦會有其他功能。例如「E-mail」，玩者







可以看到現在的最新資料，亦會有「lock」，用以解除門的鎖，當然，要解「lock」一定要用密碼啦。

萬用道具不可少—



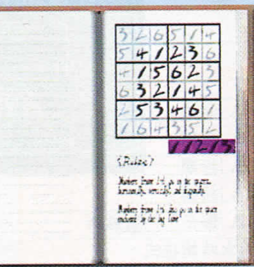
遊戲中會出現很多道具，最重要的不外是補充體力的道具了！看看有什麼道具可用吧！以及特別道具拿取的方法吧！而子彈及炸彈都不再多作介紹了，因為沒什麼特別。而補體力道具有飲品(可回復少量體力)及救護箱(可回復大量體力)。

特別用品—

LV1卡： 開啟「LV1」的門。在看到同伴後就會得到。

MEMO(記事紙)： 用以解除「LV2」的密碼。在一樓中的房子中得到，再到電腦室打入密碼，而密碼是「SWARM」

手帳(記事薄)： 用以解除前往下一LV的重要通道中的障礙物。得到之前要先打大佬，而得到後亦要解決一個數字遊戲後才可以得到密碼，數字遊戲的玩法是令所有橫行、直行及斜行皆填入數字1~6並且不重複，解決後可得到密碼「11213」。



LV3卡： 開啟「LV3」的門。在三樓中找到一位心臟病發的女性，原來她是這裡的研究人員。玩者把在一樓找到的心臟病藥物給她後，就可以得到「LV3卡」。

唔識遊戲操作點算？—



遊戲操作很簡單，不過都會講一講。可是在這之前，先教各位把地圖叫出來看看。按START就會出現地圖了，另外亦可以使用道具或變更炸彈。而在地圖畫面的時候，按方向掣可移動地圖，而按A掣會出現該層樓有「LOCK」的電腦的位置。好了，講解操作方法吧！

□掣	發射子彈
△掣	發射炸彈
×掣	近距離攻擊
○掣	調查/傾談
R1掣	在地上打滾
R2掣	上子彈
L1掣	略為更改視點
L2掣	下一部要做的事情

小遊戲你有興趣嗎？—

在開始畫面中選擇OPTION中可以下載小遊戲玩，可是小遊戲其實只是一個占卜的小遊戲，並沒有什麼可玩，因此不再多作介紹了。有興趣的玩者可自行下載。

介紹一下兩位角色，睇下邊個好用點！—

美素琪(ミシキ)，女性角色，22歲

13歲才移民到美國(アメリカ)的日本女性，槍法十分準確，另外對生化智識亦很有研究。性格上是一個很開朗活潑的女孩。



利索克(リシク)，男性角色，23歲

美國出生，對實戰很有經驗。性格正直，而且很有能力，受到部下完全的信賴。另外在困難的時候，往往可以激發他身體上的潛在能力。

TEXT BY隨風





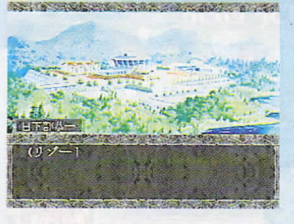
幻想女神

警告！冇腦者咪玩！！

大偵探又出馬喇！

最近很多AVG的遊戲，各位覺得哪一隻比較好玩呢？如果全部都不喜歡的話，就看看這一隻遊戲適不適合你吧！今次的調查方法主要是跟人聊天以便拿取重要的情報，因此千萬不要把對話內容全部跳掉呀！另外，遊戲的舞台是一間著名的藝能學校，各位對此作有興趣嗎？

學園殺人事件薄！？



主角是一位名叫日下部恭一的21歲大學生，他受了「生駒學院」的理事長所託，到「生駒學院」調查有關一位名叫高原 加可羅（かおろ）的女學生的死因。雖然對外宣佈這位女學生是自殺，可是理事長卻覺得另有內情。到底，加可羅是不是自殺的呢？還是，學園中真的存在著一個殺人狂魔？！

四圍調查咪偷懶

玩者在校園中扮演臨時教師，所以可以在校園內四處移動。在校園中除了可以跟四位女主角傾談，亦會看到其他人，玩者可以跟他們傾談以取得重要情報。另外，還有一位叫做生駒 良子的女學生，她是理事長的女兒，另外，她亦是玩者的助手，有很多重要的資料也可以從良子口中得到。



EVENT 事件小介紹

現在為大家介紹一些頭幾天、並以姫島 萌為主的事件，可是以下事件只供玩者參考，並不代表一定會出現，因為不同的事件會隨著遊戲的行進而有所不同。另外，以下介紹事件皆有CG，而沒有的則不再多作介紹了。



第一天

浴室	三香原的出浴的樣子
廊下	泊瀨蹲在花圃前
睡覺前聽到姫島的尖叫	姫島KISS了一下主角的面頰

第二天

游泳池	泊瀨從水池中出來
攝影棚	三香原在拍照
健身房	國栖被啞鈴壓著
晚上姫島來找主角	一共有三件事件， 1．姫島要求跟玩者一起睡 2．姫島告訴主角她常夢到高原 加可羅 3．給良子看到姫島跟主角一起睡

第三天

舞蹈室	姫島在練習舞蹈
游泳池	良子在潛水
姫島的生日派對後的中亭	姫島表現戲劇給玩者看

唔好掛住拍拖唔做野呀



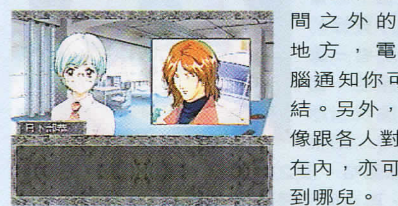


既然遊戲中有四芝女主角，那麼又怎會少了戀愛事件呢？玩者可以夠跟她們聊天以增加彼此間的親感度，不過很多時候她們會問玩者一些問題，玩者要小心回答才好，不然有機會弄巧成拙喲。而在第一天的時候，良子會問玩者對哪個女孩的印象比較深刻，玩者選擇後，故事發展就會圍繞著她來發展。不過，選擇後是不能再作變更的，因此要三思後才選擇。

累的話就去睡覺啦



當一天的調查結束後，玩者就可以回到自己的房間去睡覺，而良子亦會在房間中幫你儲存記錄。不過，假如那一天的事件還可以繼續調查的話，即使回房間良子也不在，一定要在房間之外的地方，電腦通知你可以回房間才表示當天已經完結。另外，在房間中亦可看到調查記錄，像跟各人對話時比較重要的內容都會記錄在內，亦可看到女孩子對玩者的心動度去到哪兒。



四個女仔，你要邊位？





三香原 紗蘭西（さらさ）：

一個十分受歡迎的女孩，雖然有些時候表現得很高傲，不過其實性格十分單純。十分容易相信人的她會把加可羅殺了嗎？

國栖 美柯露（みこと）：

跟高原 加可羅是朋友，因此對加可羅的死感到悲傷，不過大部份時間她是一個活潑好動的女孩子。如此一個女孩會是殺加可羅的凶手嗎？



泊瀨 可素雅（こすえ）：

不愛說話的她很多時候也顯得十分神秘，不是其實她只是不擅與人相處而已。這麼喜歡花草樹木的人，有可能殺死加可羅嗎。



姫島 萌：

演技十分出色的她是一個人人公認的好女孩。她的性格會是裝出來的嗎？難道殺加可羅的人就是她？可是她真正的性格也是好像小孩子般可愛呢！

TEXT BY隨風

CARD CAPTOR SAKURA CLOW CARD MUSIC

小櫻今次唔玩捉咭玩打咭

PS	
發售商：ARIKA	發售日：發售中
售價：7980日圓(限定版)	容量：CD-ROM
記憶體：POCKET STATION-14	
PUZ/MEM/POCKETSTATION/對應震動手掣	



小櫻又有新搞作

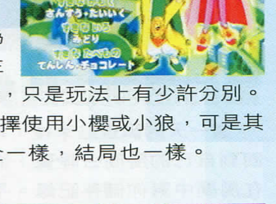
上年《CARD CAPTOR SAKURA》就出了一隻MINE GAME，而今次出的則是PUZ GAME。主角當然就是可愛的小櫻了，而今集亦是以收集「克洛咭」為主。而今集的BOSS竟然是「月」，心水清的朋友應該想到了漫畫版的「審判之日」吧？好，開始介紹了！



一開始有咩要做？

遊戲共分三個模式，分別是「遊戲模式」、「占卜模式」及「畫像模式」。現在先來介紹「遊戲模式」。遊戲模式可以分為初級及高級，其主要內容大致上一樣，只是玩法上有少許分別。另外，雖然可以選擇使用小櫻或小狼，可是其內容基本上是完全一樣，結局也一樣。





點先算捉晒先？

而玩者一邊玩的時侯，畫面的下方會有四張咭，其實就是這一個地方要捉的咭。咭的四邊初開始時是空，玩者一邊把咭消去，四邊亦會慢慢充滿顏色，當顏色充滿整張咭時，該咭就會展現出原形。當玩者到達該地方的終點時，四張咭都已現出原形，就可以得到隱藏咭。反之，重要再玩直至所有咭都現出原形。不過可以放心的是，再玩時只是繼續儲顏色，之前已有的顏色數量並不會變少。當十個地方都完全完成後，就可以到第十一個地方，亦即是跟月先生決戰了。







「嗎哩嗎哩空・圓圈加洋蔥・・」

除了可以捉咭之外，還可以占卜呢！有「整體運」、「戀愛運」、「學習運」及「友情運」選擇，玩者想占卜什麼呢？而且更可以選擇小櫻，小狼，小塞羅及知世為你占卜呢！當玩者占卜過一次後，不用再次填寫資料就可以繼續占卜，而要填寫的資料只是玩者的資料、出生日期及想占卜的日期而已。最後，祝玩者可以得到想要的占卜結果！



今次D咭點捉呀？

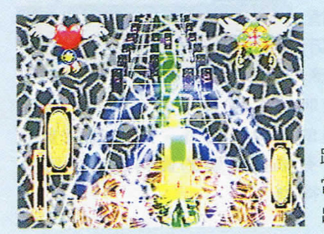
遊戲開始後會有十個地方給玩者選擇，玩者在每個地方也要捕捉得四張「克洛咭」。捕捉的方法很容易，遊戲時玩者會直線行走（當然可以轉左右啦！），而面前則會有很多不同顏色的咭在等著你，玩者只要跟著咭的顏色來按掣就可以了。順帶一提，如果玩者是玩初級模式的話，根本不用理會咭的顏色，因電腦會幫玩者自己轉換。



一次過KO佢啦！

不過有這麼多咭，玩者又怎可能一張張地消呢？大家應該還記得，「克洛咭」是有屬性的吧？因此只要玩者消去一張咭，其附近跟它屬性相剋的咭都會被消掉。因此當玩者看到一大堆咭的時候，只要找出可以一次過把所有咭消掉的咭就可以了。另外，如果遇到不能消的咭及鏡子之咭，也是用這個方法。再順帶提一提，第十個地方只有不能消的咭及五面鏡子之咭，玩者只要不斷對鏡子之咭拋出咭就可以打破它，從而得到「克洛咭」。

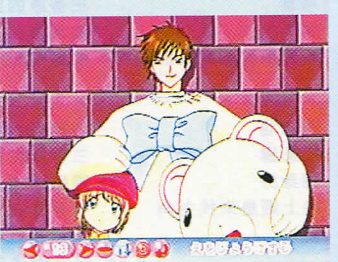




按掣	顏色	效果
□掣	黃色	可以剋制藍咭
△掣	綠色	可以剋制黃咭
×掣	藍色	可以剋制紅咭
○掣	紅色	可以剋制綠咭

美好的回憶常存SAVE中

遊戲中有這麼多美美的圖及咭，如果玩完就不能重溫就實在太可惜了。不過大家不用失望，因為可以在「圖像模式」看回遊戲中出現過的精彩圖片及不同的咭。另外，還有「克洛咭」的解說和日本的讀者所設計的「克洛咭」看呢！這些美麗的圖片就當是爆機後的小小獎勵吧！





這次可以只與小貓一起玩了

PS
製造商：Sony Computer Entertainment Inc.
發售日：發售中　售價：1800日圓
容量：CD-ROM　記憶：15 BLOCKS
ETC／MEM／對應PocketStation

到哪裏也一起追加Disk~也與小貓一起~

小貓TORO登場！

遊戲內全都是十分可愛角色的作品《到哪裏也一起》，其中有貓貓TORO、兔仔JUN、青蛙仔RICKY、狗仔PIERRE和機械人R鈴木，每個角色也充滿特色，而這亦是大受女性玩家歡迎的因素之一。不過說到最受歡迎的角色，就非主角TORO莫屬了，這隻咀巴是「W」字型的貓貓可說是PlayStation的代表角色，因為PlayStation推出過以牠為主題的主機和PocketStation，而最近更把牠成為廣告主角為飲品公司賣廣告，可見牠的受歡迎程度。有見及此，現在就推出了一隻專為喜歡小貓TORO而設的追加Disk「也與小貓一起」，而主角將會是小時候版的TORO。



■玩法與前作是一樣的

小貓的個人資料

姓名：？
性別：？
性格：愛撒嬌
外型：擁有大眼睛、咀巴是「W」型的白色小貓
喜歡的食物：卷納豆、鮪魚中腹部、小魚
夢想：重遇父母、到學校上課

小時候的TORO是一隻與父母失散的小貓，所以是無名的，各位可給牠改個名字。牠一直也期待着有一天能與父母團聚，而可能亦因為牠年少，所以經常也很想照牠們，還很容易就會撒嬌和哭。牠很牠對於世界上所有的東西也不太清楚，有很多事也需要學習才能成長，各位可不要就這樣就欺騙牠啊！小TORO是十分信任大家所說的話的。

由於沒有父母的關懷下，小TORO會很害怕寂寞，特別是當獨自在房裏的時候，經常也會胡思亂想，覺得身後有可怕的東西看着牠；假若向牠說看着牠的是一隻吸血鬼的話，牠會信以為真的大哭一場，還會裝出一個十分害怕的樣子，不過若摸摸牠，牠便會安心的了。



■牠很喜歡說話的



■快點和牠成為好朋友吧！

變得色彩繽紛的小貓

由於本是追加Disk，所以此作是一定要《到哪裏也一起》才能開啟遊戲；不過在本作遊戲的玩法方面，基本上是與上集是沒有分別，主要也是以教「POKEPI」(亦即是今集的小貓)說話，讓牠更清楚這個世界上的事物從而與玩者溝通，因此可依照上集的方法與牠談話。而同樣，遊戲也是主要集中於PocketStation內進行，所以各位可以放心能夠經常帶牠一起。


■由小TORO寫的繪畫日記，十分可愛


■有什麼東西令牠感到驚奇呢？

不過既然這次推出了這隻追加Disk，當然是會將上集的一些內容作出修改，給與玩者新感覺，其中由POKEPI寫日記內之附上的照片，將會改為由小貓親手繪畫的繪畫日記，當中是花了小貓不少心機的，所以一定要多看幾次啊！另外，畢竟小貓還是小孩，在吃東西時還是要給牠適當的食物才可，其中就例如不能喝酒，代替的就將會是熱朱古力，又或是其他適合牠喝的飲料。


■給牠吃食物，牠會很開心的！






■小TORO的生活十分豐富

TEXT：NEMESIS-T00



依然好易炒車的賽車遊戲



當大家看本文時，應該有不少讀者會覺得這遊戲很似曾相識，沒錯，這正是同名美版PS遊戲的日版。這遊戲玩的是越野賽車，故此玩的時候和玩同類型遊戲一樣要懂得一定程度的轉彎技巧，否則便會時常「炒車」甚至反車。遊戲最有趣的地方是各位除了可以在固有的賽道作賽外，玩者更可自己創作賽道。

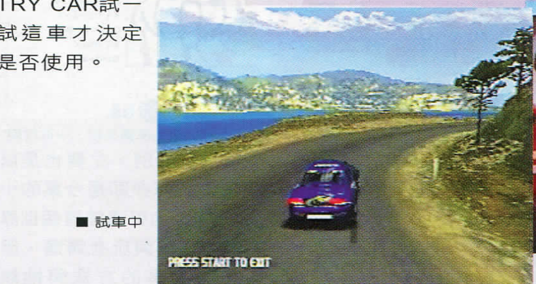


■ LOAD碟畫面竟是心電圖

■ 精彩的OP

好多車可以揀

賽車遊戲怎可缺少賽車呢？即使不計隱藏車，遊戲也有多達十六輛世界級RALLY賽車可供玩者使用，故此它們並不是全都是日本製造的車，也有不少其他國家出品的名車。當各位找到自己喜歡的車後，可先選TRY CAR試一試這車才決定是否使用。



■ 試車中

■ 選車畫面

模式介紹



ARCADE

每次有四輛車（包括玩者）作賽，完成每個LEVEL所有賽事後總時間最少的便是勝利者。在每條賽道的每個CHECKPOINT均設有時間限制，玩者必須在限時之內到達CHECKPOINT，否則便會GAME OVER，而CREDIT只有三次，故此必須小心。遊戲初段只能選LEVEL 1，完成後便會增加可選擇的LEVEL。

V-RALLY TROPHY

規則和ARCADE一樣，完成所有賽事後總時間最少的便是勝利者，分別在於這裡是沒有時間限制的，但賽事數目會較多。最初可選擇的只有EUROPEAN的賽事，完成後便可選較高級的賽事。



CHAMPIONSHIP

和之前兩個模式不同，這裡並不是以時間定輸贏，而是以分數，當然位置愈高所得的分數亦會愈高。這模式另一個特別之處是這裡的車是會損壞的，故此必須在適當的時候修理。最初可選擇的同樣只有EUROPEAN的賽事，完成後便可選較高級的賽事。



PLAYER'S BATTLE

這是對戰模式，由於它不對應對戰線，所以只能以分割畫面進行，不過它卻可以MULTI TAP作四人對戰。

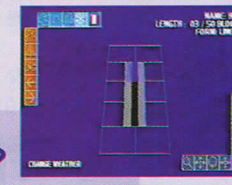


TIME TRIAL

同類遊戲常見的模式，各位自由選擇玩任何賽道，可說是練習用的模式。



點樣造賽道？



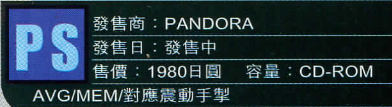
遊戲最大的特色可說是可以讓玩者自己設計賽道，這就是TRACK EDITOR模式。不過設計賽道時並不是完全沒有限制的，首先賽道的長度一定不可超過50 BLOCKS，設計時是不可令道路重疊，否則也是不成立。當完成後各位可先選TRY TRACK試跑，覺得沒有問題才選SAVE TRACK記錄這賽道。





愛是苦還是甜？－

太約在一千年前，有一對彼此相愛的情侶。只可惜天意弄人，相愛者並不表示可以相伴。不願悲傷地接受現實的他們，決定一起逃離痛苦的枷鎖－私奔！可惜，命運沒有放過這對情人，因為當中的女性，是一位巫女。被激怒的天神，決意要懲罰他們。他們消失在一個森林中，從此，該森林多出很多稱呼，例如「吃人之森」、「不歸之森」等．．



發售商：PANDORA
發售日：發售中
售價：1980日圓　容量：CD-ROM
AVG/MEM/對應震動手掣

PANDORA MAX SERIES VOL.2呼喚死者之館

可能，下一個就是你．．嘿！

自已走去送死．．－



遊戲的主角（亦即是玩者）是一個導遊，今次帶領著一行七個人去旅行。可是好景不常，先是去到目的地旅館的人沒來接，之後更在森林上迷路。不過，命運之神並沒有放棄他們（真的嗎？），因為他們終於在森林中找到一間屋子。待屋子的主人出來後，才知道偌大的屋子只得兩人居住。另外，不但屋子四周有著一種異樣的氣氛，而且屋子的主人佐倉老人亦是一位有點奇怪的傢伙。到底，主角們能不能平安離去呢？



遊戲有咩好玩先？－

基本上遊戲的進行是以文字方式表達，這一點對不熟悉日文的朋友比較困難。因為遊戲中會常常問玩者一些問題，而玩者的回答會直接影響遊戲的劇情。如果玩者選擇不當的話，也許會有很多事件發現不了。另外，每次遊戲完結後都會有一個達成率，達成率代表著玩者在遊戲中所找到的事件的數目。而下次再玩的時候，可以把第二次的達成率加上第一次中，是比較有趣的一個功能。





第一次玩後報告－

遊戲的長短會因著玩者所找到的事件而有所更改，而以我這麼「高」的智商，就只玩了四天便完結了。現在就來講解一下頭兩天我的所見所聞吧！

第一天：所有人都到達後，我們就開始到目的地去。可是到達後竟然沒有人來帶我們去旅館，因此等了一段時候後，我便決定自己帶他們找出旅館。可是，進入森林後竟然迷路！幸好很快便找到一間屋子，屋子的主人叫做佐倉老人，而他亦讓我們到借宿，並告知剛剛我們進入的是一個名叫「不歸之森」的地方。佐倉老人告訴我們可以在屋子自行走動，除了一樓的房間。我回到自己的睡房後覺得無聊便四處移動，找到了「火柴」及「鎖匙」，並以鎖匙開啟了三樓的門。在那兒我看到一個跟我差不多大的女孩，可是，她竟然就是佐倉老人的妻子．．

第二天：第二天一清早的時候，其他人就很慌張的跑了過來，原來其中一個人遠藤 直樹不見了，我在屋子中找了一會後撞見緒方 浩二，原來他女兒亦不見了。於是我便和緒方一起到森林找尋他們了。找了一會後，緒方好像找到他女兒了，可是原來只是找到她的洋娃娃，不過他卻把娃娃當成他女兒了。我覺得他怪怪的，便準備獨自回到屋中，可是在這時卻發現一只很乾的人手。把它掘出來後，發覺它的主人竟然是遠藤 直樹！而遠藤的妻子看到後好像大受打擊，接著更昏迷了。不過，為什麼遠藤的屍體像被人抽乾了水份？回到屋中把此事告訴了佐倉老人的妻子葵後，她的樣子立時變得很蒼白，為什麼呢？









TEXT BY隨風

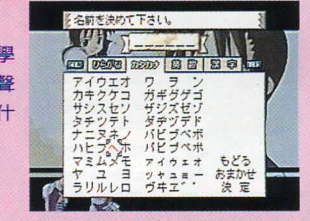


是召喚者？



月夜之呼喚一

「請你‥‥幫助我。」誰？誰在叫我？剛剛明明還在跟學妹聊天，怎麼突然來到這個不知名的地方？另外，剛剛的聲音又是誰？幫助她，我怎樣才能幫助她呢？到底，這裡是什麼地方？



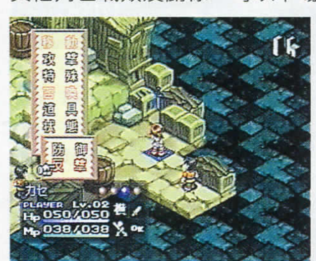
先講講遊戲玩D咩！一

玩者一開始有四個角色可以選擇，不過其實選哪個角色都對劇情沒有影響。當玩者被吸往異世界後，就會開始一連串的戰鬥。當然，會有很多同伴跟你一起戰鬥。玩者要找出如何回到原來世界的方法，及了解為什麼會來到異世界。到底，是誰要玩者來幫助她呢？又如何幫助她呢？這一切的謎就靠玩者來解決了。



戰鬥時要注意的事件一

基本上戰鬥的時候全部同伴都可以參戰，除非遇上了一些特定事件。不過，最需要留意的一點是，其他角色戰敗沒關係，可以下場繼續，可是如果玩者使用的角色死亡的話，就真的要說聲BYE-BYE了。因此如果玩者沒有足夠的自信，還是把你的角色變成「溫室小花」比較安全。另外，除了「EVENT」的戰鬥外，玩者亦可到城外打「FREE」的戰鬥。順帶一提，「EVENT」的戰鬥並不能逃走。



周圍走，小心走失呀！一

玩者大部份時候也可以在屋中、城中及城外自由移動，以及跟同伴聊天。「EVENT」及小遊戲也是由移動中找到。如果是「EVENT」的話，在版圖上會出現「EVENT」的戰鬥的字眼。另外，有些「EVENT」是要去過某個地方才會出現的，就像第一章的「EVENT」，要先去北方的街道，繁華華才會出現「EVENT」。不過其實「EVENT」大部份都需要戰鬥，因此在去「EVENT」前最好先買定回復的道具。







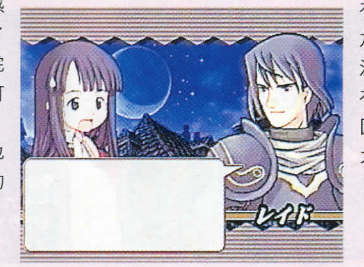
玩呀！玩呀！有趣的小遊戲一

之前都提過有小遊戲玩，不過想玩小遊戲的話就要靠玩者多到各處走走，跟人多聊聊天了。例如在第二章，玩者只要去廚房找莉寶娜（リプレ）聊天，跟她說晚餐想吃魚，她就會給你魚竿玩「釣魚」了。不過這個遊戲只能玩一次。亦有些可以多玩幾次的，就好像南方的街道可以玩「貓貓遊戲」。



咦，唔通有戀愛事件？一

遊戲中的角色亦會有感情變化，如果感情好的話，對玩者的態度也會不同。除了移動時可跟不同的角色聊天外，每一章完結時就會有一個「月夜之傾談」，玩者大可以找喜歡的角色聊聊天，增進一下感情。除了同伴之外，只要是住在部屋中的人也可以找他們聊天，有可能可以得到重要的情報呢！



遊戲系統不可不提！一

點都要說說戰鬥的方式！戰鬥是以「TURN」制進行。什麼是「TURN」制呢？其實亦可稱為回合制，在該回合內，玩者可以對己方角色作出指令。當己方角色行動完畢後就到敵方行動。戰鬥結束後，玩者可以幫沒有在戰鬥中死亡的角色加經驗值，完全由玩者決定。不過並不建議所有經驗值只給予一人，因為會導致實力相差太大。



玩者的冒險日記一

第一章：



我在放學途中跟同學聊了一會後獨自到了公園，在公園中聽到一把迷之聲音要我幫助她，突然一陣閃光閃過，我便到了一個異世界。因為在異世界拾了一些石頭而令我被兩個人攻擊，戰勝他們後看到一位叫做叫做耶爾都(レイド)的劍士，當我把自己的遭遇告訴耶爾都後，他便答應幫助我。原來耶爾都是那兩個人的朋友，他們叫做卡傑魯(ガゼル)及艾路斯(エドス)。卡傑魯攻擊我是因為他以為我是他們世界中一種叫做「召喚師」的人。



第二章：



起床後我便在家中四處走動，在庭園中跟卡傑魯聊天，可是卻被他罵了一頓，看來他還是懷疑我。接著我便到廚房跟莉寶娜聊天，她真的很成熟，好像大家的母親一樣。其實我還是很想跟卡傑魯做朋友，於是便再到庭畏跟他聊天，被他冷嘲熱諷一頓後，我便很生氣地罵他。怎料他竟然笑了，而且還跟我做了好朋友。很無聊的時候，看到莉寶娜在走廊，原來她要上街去。受到她的邀請，便跟她一起出去，而卡傑魯也跟我們一起去。我們先到商店街買了一些回復用的道具，可是竟然在繁華街遇上帕羅斯(バノシサ)的手下，把莉寶娜送到安全地方後，便與卡傑魯跟他們展開戰鬥。耶爾都知道後很擔心，還來繁華街接我，跟著我們便快樂地回家了。可是其實我很擔心，也許以後會和那個叫帕羅斯的人不斷交戰了。



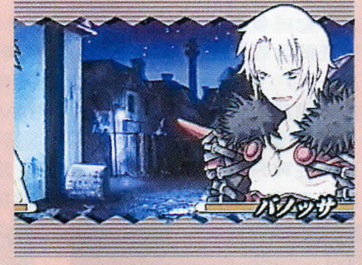
第三章：



來到異世界已經一段時間，跟大家也比較熟絡了。今天我在河邊看到艾路斯，原來他在賞花，我跟他打招呼後，他便邀請我一起參加。到達會場後，有一個暴發戶竟然走過來説「這裡不是你們這些平民可以來的地方！」。卡傑魯聽後很生氣，並跟他打起上來。戰鬥勝利後，我看到一個叫卡素斯(カシス)的女孩，並幫助她開始了第二場戰鬥。戰鬥後卡素斯告訴我原來是因為她我才來到這裡。當時她在做召喚術的練習，可是失敗了，更把在另一個世界的我吸來這裡。後來卡素斯也加入成為我們的同伴，當然跟我們住在一起啦！



第四章：



今天十分空閒，便到商店街走走。可是看到一個男孩被欺負，又是帕羅斯的手下做的好事！幫他解圍後便把他帶回家去。原來他叫做朱素加(ジソガ)。為了幫朱素加解決一件問題，我們跟帕羅斯再次戰鬥。嘿，帕羅斯已經不知是我們的第幾次手下敗將了。戰鬥再後朱素加竟然要跟我決鬥，我拒絕他説「為什麼要決戰？我們是好朋友啊！」也許朱素加被我感動了，也加入成為我們的同伴。



第五章：

我此終對卡素斯把我吸來這件事感到十分疑懷，因為我當時明明聽到有人叫我幫助她。我把這件事向卡素斯説了，兩人便決定到召喚儀式的遺跡進行調查。在去遺跡的途中我們看到一個迷路的劍士，當我指示他如何走的時候，卡素斯卻十分生氣，事後她叫我下次不要跟陌生人説話。當我們到達遺跡後，帕羅斯的手下又來找我們麻煩，可是當時只有我和卡素斯兩個女孩在，因此十分害怕。此時，剛剛那個迷之劍士又出現了，並跟我們一起戰鬥．．．





熱點新作

SUMMON NIGHT

TEXT：NEMESIS-T00

SHIBASU1-2-3 DESTINY！能夠改變命運者



前所未聞的還債ARPG！？

PS	
製造商：JALECO	
售價：5800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／ARPG／MEM／對應ANALOG手掣(可震動)／對應PocketStation	

一隻遊戲目的非常特別的ARPG遊戲，主角們的主要戰鬥目的並不是要降魔，而是還債！因為他們在初期的戰鬥中作太多破壞，結果竟欠了超過五億的修理費！故此除了要戰鬥賺取金錢外，更要做兼職賺錢，可謂十分忙碌。而遊戲另一賣點可說是美麗的人設、動聽的主題曲及著名聲優(配音員)負責配音了(例如主角史柏斯由矢尾一樹配音)。


■精彩的OP

操作方法

↑	跳
←	向左移動
→	向右移動
↓	防禦
□	大攻擊
×	小攻擊
○	SP攻擊


■故事畫面只有硬照

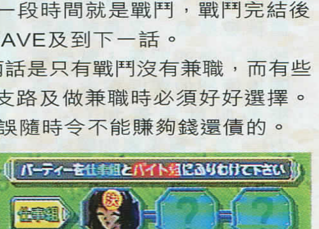
遊戲流程

遊戲的流程非常簡單，每一話(版)大部份時間也會在只有硬照的故事畫面，人物的對話雖然沒有字幕，但它們大多對遊戲幫助不大，故大可按START把它們SKIP掉。而每當知道委託的內容及可得到報酬後，便可開始決定由哪位同伴做兼職(可多於一人)，其他則戰鬥。之後再過一段時間就是戰鬥，戰鬥完結後當然會點算收入及欠款，最後便可SAVE及到下一話。

不過要留意一點，遊戲中有最後兩話是只有戰鬥沒有兼職，而有些甚至是純粹只有EVENT，故此選分支路及做兼職時必須好好選擇。因為遊戲基本流程只有9話，選擇錯誤隨時令不能賺夠錢還債的。



■每場可得到報酬(戰鬥勝利的話)



■上方的人物是負責戰鬥，下方則負責做兼



■第一話竟已欠了一億多元！

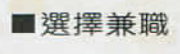


■分支點

選擇兼職

在遊戲初段，任何一位角色也只能選擇三種兼職，要令兼職數目增加的方法只有做兼職以增加LEVEL(每做一次便一定會增加LEVEL，最多LEVEL 5)，那麼該角色可選擇的兼職便會增至五種。而每位角色的擅長的兼職各有不同，故此某位角色做其中一種兼職可以賺數百萬元甚至更多，但改用其他角色做同一種兼職時可能只可賺數千元！




■選擇兼職



■兼職畫面同樣只有硬照

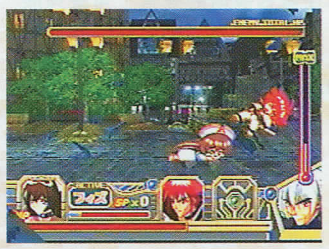
戰鬥

由於這是ARPG的關係，玩者是可以控制角色戰鬥的。在戰鬥時最有效的攻擊方法是連續技，當連按×或連按□便可打出一連串攻擊，不過在攻擊後可能會有一段硬直時間(例如幻味)，某些角色甚至近乎完全沒有連續技，故此必須要留意。至於SP攻擊的使用條件是不斷攻擊令畫面下方的藍色能量計儲滿便可使用，作用當然是在大量敵人攻擊時使出作緊急回避或一發逆轉之用。

大家可能發覺史柏斯(シーバス)好像不會參戰，原來這傢伙只會在戰鬥失敗或戰鬥之後使用其「大技」收拾殘局……

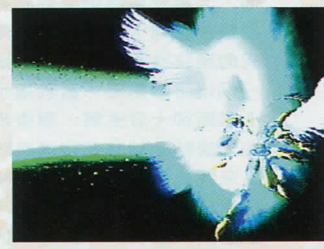


■輸了，但……


■史柏斯一擊將所有東西消滅！


■變身後的史柏斯


■大技之一──光破斬


■大技之二──破邪豪聖拳

ART KAMJON~藝術傳

PS	製造商：TYO
	發售日：發售中
	售價：5800日圓　容量：CD-ROM
	RAC/MEM



既是貨車司機也是藝術家

這是貨車，不是碰碰車！—

賽車遊戲通常會有些碰撞場面出現，《藝術傳》卻必須防止出現碰撞的情況。因為遊戲是靠送運貨物來賺取金錢，但如果撞車的話，車中的貨物一定會受損，所得的金錢亦會相對減少。可是亦要盡全力以取得勝利，因為失敗的話傳說度是不會上昇的。



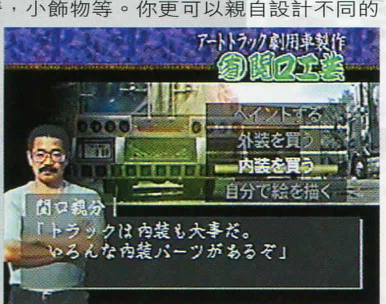


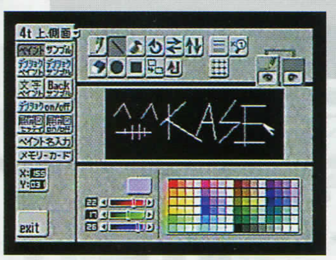
玩藝術還是玩貨車？—

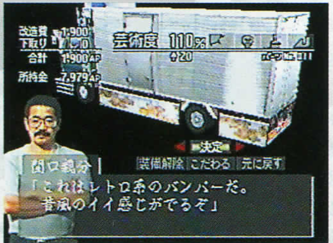
最近好像出了不少有關貨車的遊戲呢！喜歡這類遊戲的玩者一定玩得不亦樂乎。而今次這隻《藝術傳》又能有什麼創新呢？雖然這隻遊戲是玩貨車比賽，不過主旨其實是「藝術」，裝潢貨車才是遊戲的重點。

裝飾貨車我至醒！—

既然叫做《藝術傳》，當然跟藝術有關係。當你賺取到金錢後，就可以開始裝飾你的愛車，例如外裝可以裝飾車頭，車燈，車頂，車身等。而內部亦可變更，像坐椅，小飾物等。你更可以親自設計不同的圖案，一展你的藝術氣息。當然每加添新的裝飾在車上，藝術度就會增加，遊戲的目的就是使貨車成為最受注目的藝術之車。當你把貨車改裝後，再次運送貨物時，就可以看到你改裝後的成果了，玩者喜歡把貨車改得紅紅綠綠還是冷酷非常？







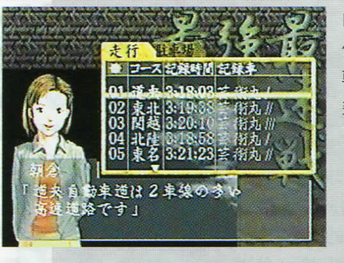
仲有好多模式呢！—



除了賺錢幫愛車扮靚靚之外，遊戲中還有兩個模式，分別是「故事模式」及「對戰模式」。「故事模式」一共有三個故事，不過要完成第一個故事後才可以繼續第二個故事，換言之其實那三個故事只是同一個故事的三個段落。現在先來簡述一下故事的內容吧！故事是關於主角及其女朋友的故事，第一部份是說主角的女朋友要去讀書，不過因為某些事而遲疑著，可是當主角下定決心跟她結婚的時候，她決定去外國讀書．．．

多種不同的對戰方式，你喜歡那種？—

除了最基本的「二人對戰」外，還有「特殊對戰」及「挑戰對戰」。「二人對戰」當然就是兩個人對戰啦！電腦中每條賽道都有設定一個最強的人物，「挑戰對戰」就是跟該人物對戰，一共有十多條賽道可選擇。另外，最特別的就是「特殊對戰」了，一般比賽時玩者都是看著賽道來比賽，不過這個模式卻需要看著小螢幕來玩，因為賽道上有很多不同顏色的長條，玩者要把自己顏色的長條拾起。例如玩者是藍色的車，便要拾起藍色的長條及避開紅色和黃色的長條。不過，這一個模式的移動比較慢，因此玩者選擇轉線後要等幾秒才會轉線，要留意這一點。





民曲小調更顯輕鬆—

基於日本人都很喜歡哼哼一些小歌調，因此在比賽時會播放一些日本歌謠，而且更有字幕顯示，實為一大創舉。不知道如果此作有續集的話，會否以「卡拉OK」的方式來播歌呢？



TEXT：NEMESIS-T00

HAPPY LESSON
絕對「快樂」的課堂

DC	製造商：DATAM POLYSTAR
	售價：6800日圓(預定) 預定發售日：夏季
	容量：GD-ROM 記憶：BLOCK數未定
	1P／AVG／MEM

同樣由DATAM POLYSTAR製作的DC戀愛遊戲，遊戲其實是將<電擊G's MAGAZINE>所連載讀者參加計劃正式遊戲化。和《POCKE-KANO》相比這遊戲的設定明顯有問題(？)得多，因為遊戲中的對象竟然全部都是主角的老師兼「母親」！實在比一般可追求老師的戀愛遊戲(如《同級生》系列、PS版《私立JUSTICE學園》等等)更厲害！而遊戲中的人物十分漂亮，無論各位是喜歡這類遊戲還是對故事有興趣都一定要留意一下這遊戲的推出日期。

不幸（？）的主角

既然遊戲的設定那麼不正常，主角的身世當然也會和一般戀愛遊戲有別，遊戲竟設定他的家人全部也在意外中死去！但他可說因禍得福(？)，他的老師(當然是美女)因同情他的不幸遭遇，竟然在放學後和他同居照顧他。更麻煩的是，去當主角「母親」的其實不只一人，而是五人！所以主角除了享受他這「快樂的課堂」外，更要在這五位美麗的老師中最喜歡作出表白，還有不要忘記女教師和男學生同居這種關係絕對不可被其他人知道。可見這遊戲的主角的確十分不幸……



■ 她們就是五位老師

■ 委員長會否出場呢？

充滿個性的人物

暫時已知一定會出場的是五位老師，她們除了樣子美麗外(當然了)及年齡不算十分大外，她們的性格各有特色，相信各位必會找到一位自己喜歡的。除了她們外，其實還有一位角色未知會否出場，她就是主角的一班的委員長。但根據設定她是有潔癖症的，故此她絕對不會接受主角和老師們的關係，換言之她會是玩者的敵人。

POCKE-KANO ~愛田由美•寶條院靜香•植野史緒~
終於可在DC上培育女朋友

DC	製造商：DATAM POLYSTAR
	售價：未定 預定發售日：夏季
	容量：GD-ROM 記憶：BLOCK數未定
	1P／SLG／MEM／對應VMS

TEXT：NEMESIS-T00

最近DATAM POLYSTAR公佈了兩隻DC的戀愛遊戲，其中一隻是移植自PS的同名作品—《POCKE-KANO》(口袋女朋友)。和PS版不同之處除了PocketStation的位置被VMS取代外，DC版更會改為以一隻GD-ROM收錄這本來分為三隻CD-ROM賣的遊戲，可説非常超值。當然原創要素是不可欠缺啦。

7日＝7年

和PS版一樣，DC版的育成部份依然是在VMS(PS則是PocketStation)上進行，方法當然是將迷你遊戲下載至VMS上。遊戲同樣利用了VMS的內置時鐘機能，令女角們會隨著時間成長，外貌亦會有所改變。至於遊戲時間和實際時間的差別請看下表。







■ 從圖片可見女角的成長(圖為寶條院靜香)

遊戲時間	實際時間
1年	24小時
1個月	2小時
1日	4分鐘

遊戲玩法

VMS中的遊戲基本分為兩種，第一種是育成遊戲，玩者要選擇各種指令令女角成長。可選擇的指令共有五種，玩者可依照當時情況選擇指令，但切忌每次也選相同指令，否則會令女角對主角的好感度下降。而當育成遊戲進行了一定程度後，玩者只要以此VMS開動《POCKE-KANO》，便會有EVENT發生。至於另一種VMS的遊戲是用作賺錢之用，錢的作用是買禮物送給女角以增加好感度，不過DC版的迷你遊戲內容是完全原創的，但可惜關於迷你遊戲的一切暫時未定。

人物方面

已知的人物依然是原版的三位女主角——愛田由美、寶條院靜香和植野史緒，她們各有不同性格，但同樣也是主角的鄰居並視主角為哥哥。不過每位女主角依然代表著不同的故事，所以不要奢望可以「一腳踏三船」。至於和PS版不同之處是會追加原創事件，其中之一是可約女主角到泳池，另外一個便是可和原版的配角—店員野乃對話了。



■ 愛田由美



■ 寶條院靜香

■ 植野史緒

■ 野乃

TEXT：小璘

你能夠追上潮流並成為時裝設計家嗎？

PS
製造商：KOEI
發售日：發售中　售價：4800日圓
容量：CD-ROM　記憶：2 BLOCKS
SLG／MEM



現在的時裝可謂變化萬千，多種不同類型的簡單配搭也可成為新潮的時裝，要創作出適合的衣服給不同人仕穿著真的很花心思。而在本作中，玩者就會當上時裝店店主和時裝設計家，可以一嘗為不同顧客需求而設計時裝的滋味。

四出搜查資料

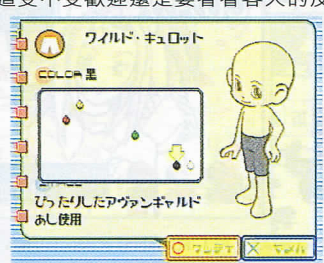
要清楚潮流就莫過於自己親身觀察那麼透徹，所以在沒有衣服可以放於店舖之前，首先就一定要到街頭觀察一下現時最流行的時裝狀況。除了可以看之外，還可以向人打探意見，問問他們認為現時最好的服裝配搭，又或是與他們閒談也行，說不定各位可以在談話之間得到創作靈感！



■要多點與人談話啊！

設計時裝

收集好創作靈感後，就可以開始設計時裝了。製造時裝的方法十分簡單，只要返回自己的工作室桌子，選擇好兩種適合的意見，便可依照路人所期望穿着的衣服了；不過路人的意見也可能是他們自己認為最理想的衣服，想知道受不受歡迎還是要看看客人的反應。



■利用靈感來設計衣服

打理時裝店

在設計時裝之餘，亦要好好打理時裝店，但在時裝店內又要照顧客人、又要收錢、又要執貨，一個人又怎能分身做那麼多的工作呢？那當然要請店員為各位看舖，他們除了可以打理一切時裝店內的一切事務外，各位還可以叫他們穿上時裝店內的服裝，讓客人來到的時候亦可以店員的衣著作參考，是一個很好的宣傳方法來的啊！



■有多位店員協助將能集中幹自己的工作

與同行比賽

遊戲是會分多版進行，而每版將會有一個特定目標要玩者完成才可進入下一版，而當上時裝設計家的目標，就當然是想每個人也穿上由你設計的衣服啦！但在業界內可不是只有玩者一個人，當中會有很多同行一同爭上最受歡迎的時裝設計家，而在第二版中將會加設與同行比賽，當中時以配搭服飾為主；所以玩者就要出盡法寶，令更多顧客穿上由自己設計的衣服。

■是頒發結果的時候了

TEXT BY隨風

FISH EYES II

PS
發售商：Victor
發售日：發售中　售價：382港圓
容量：CD-ROM
SPT/MEM/.對應震動手掣/對應釣魚專用手掣／行貨

我好鍾意釣魚呀！釣魚新天地－

自從很耐之前那部釣魚機大熱之後，釣魚GAME就一隻出完又一隻，不過好像已經沒什麼新突破了。今次出的「魚眼」(FISH EYES)第二集，不知道能不能令各位好像釣魚機這麼狂熱呢？好喇，現在就開始介紹吧！

雖然釣左冇得食－

雖然玩釣魚遊戲總是少了一份真正釣魚時的壓迫感，而且即使釣到也不能吃。可是大家還是很喜歡釣魚，或許是因為上釣的那一刻吧？而遊戲中釣魚時是不能看到水中情況的，這一點比較真實。可是當有魚對玩者的魚餌虎視眈眈時，畫面就會切換到水底下，讓各位看看那尾笨魚如何成為玩者的獵物。

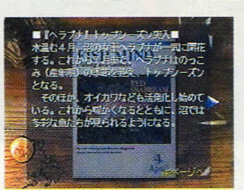


釣左仲可以帶番屋企慢慢玩－

玩者在海中釣到魚後，可以選擇帶回家還是放生，不過要記著，每次出海釣魚只能帶走四尾魚，而家中亦只有一個海水魚缸，該魚缸只可裝不超過十條魚。玩者可以用魚缸慢慢觀看自己的戰利品的泳姿，亦可看看每一條的資料。另外魚亦會有不同的狀態，如果太多魚的話，就換走一些狀態差的魚吧！



出海前需注意之事－



當玩者回到家後，第一件事要先將魚放入魚缸喲，不然就不能開始下一場釣魚之旅了。另外，玩者亦可以透過雜誌得知最新的釣魚消息。最後，玩者就可以在釣魚手扎中看看自己的成果或出海開始下一場的釣魚了。



在海中又有咩要留意？－

釣魚時最重要的是魚餌，而要換魚餌的話，只需在非釣魚時按「口」掣就OK了。另外，在非釣魚時按SELECT時可以選擇「設定」、「釣魚手帳」、「位置移動」、「重釣」及「完結此次行動」，亦可看到現在已釣到的魚的資料。



TEXT：NEMESIS-T00

HYPER VALUE 2800麻雀

PS	
製造商：KONAMI	
售價：2800日圓	發售日：發售中
容量：CD-ROM	記憶：1 BLOCK
1P／TAB／MEM／對應PocketStation	

又是醉翁之意不在酒的遊戲

我一向覺得麻雀頗需動腦筋，不過可惜一般人總是將它和賭博掛勾，其實它可以是一種非常健康的遊戲。而最近KONAMI兩隻只售2800日圓的遊戲，一隻是花札另一隻正是這裡介紹的麻雀。但開始之前先要提一提，這遊戲依然是使用和大家熟悉的中國牌例有點不同日本牌例，故此未玩過這類遊戲的讀者便要留意一下了。

遊戲玩法

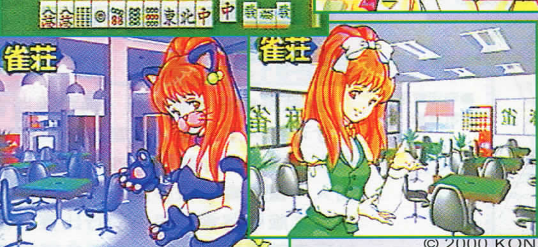


這遊戲只有主要模式。這模式玩法十分似曾相識，玩者可在市鎮中移動，若要和其他人打麻雀的話便市鎮內兩間「雀莊」。但這間雀莊的性質是有點不同的，普通的雀莊不可選擇對手但完結後會視乎分數增加或減少金錢(地圖畫面右上方的數字)，コスプレ(意思應該是cosplay)雀莊可以選擇對手但完結後不會增加或減少金錢。至於雀局方面，由於規則有別，故此某些情況可能會出現不能食糊的效果，但幸好它不像當年的《鬥牌傳》般設有詐糊，所以損失並不會太大。亦因為規則有別的關係，各位不太熟悉日本牌例的讀者最好主力做比較簡單兼且和中國牌例分別較少的對對糊(對對和)。

遊戲特色

老實說，這類遊戲其實十分沉悶，因為變化實在太少，故此遊戲設有不少令遊戲不至於那麼乏味的設計。首先遊戲中所得到的金錢可在時裝店(ブティック)中購買衣服(不過是女裝)或CD店(ショップ)中購買CD，衣服的用途是令女角換上各位買的衣服(當然要先取勝利)，的確有點兒那個……CD則是遊戲中的聲優(配音員)的留言，總算比較正常。除此之外，玩者如果有PocketStation的話更可將這遊戲的金錢資料帶到其他「HYPER VALUE 2800」系列遊戲中(例如同日推出的《HYPER VALUE 2800 花札》)中使用，理論上是十分親切的設計。





TEXT：NEMESIS-T00

1999-2000 球季在 PS 再開

PS	
製造商：KONAMI	售價：5800日圓
發售日：發售中	容量：CD-ROM
記憶：2~11 BLOCKS	
1~2P／對應MULTI TAP(1~8P)／對應ANALOG手掣	

不經不覺，《NBA POWERDUNKERS》系列已經推出第五集了，今集的球員資料是1999年10月20日時的資料，故此一點也不算過時(但如沒記錯，今季好像有球員在10月20日後去世……)。而除了正式的球賽模式外，遊戲依然將三分賽(3POINT SHOOT OUT)和花式入樽賽(DUNK CONTEST)設定為遊戲模式之一，所以並不算容易令人沉悶。喜歡NBA的讀者不容錯過！







組成自己心目中的夢幻組合吧！

我玩那麼多NBA的遊戲都會問同一個問題：「點解交換球員(trade player)時對方一定不會拒絕呢？」的確，實際上的球員交換怎可能會那麼容易呢？但相對來說，這不合理的設計可讓各位組織自己心目中的夢幻組合，而且遊戲更可設計球員，那麼令當年的公牛隊再次復活並不是不可能的事(柏賓、朗夏巴等人可交換回來，佐敦及洛文則設計出來)。另外這雖然是日版遊戲，但各位是可在SETTING中將語言改為英文，那麼各位便不用怕認不出球員了。





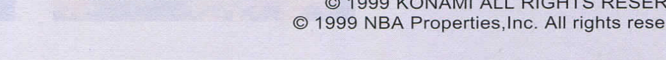
較特別的模式介紹

3POINT SHOOT OUT

顧名思義，這模式純粹只是鬥射三分球。玩者需在六十秒內射25球，每一個普通的籃球代表一分，彩色的籃球代表兩分，換句話說最高可取得30分。至於操作方面，口掣是開始遊戲，×掣是取籃球，按緊十字掣的下不放是跳躍，放手便會射球。故此若要令球一定會射中便要好好掌握射球的時機，因為若按↓時是一按即放的話多數也會射不中，若等待球員跳至最高點時才放手則會有較大機會射中。

DUNK CONTEST

既然這是花式入樽賽，那麼入樽時動作當然愈高難度愈好。操作方法同樣和正式模式有分別，連打○掣是助跑，×掣是跳躍，之後在助跑及跳躍中以方向掣輸入指令才會入樽，否則會變「偽技」(即只跳起但沒有入樽)。至於分數的多少是取決於動作的難度及是否成功入樽。



TEXT BY隨風



麻雀幼稚園 蛋組R

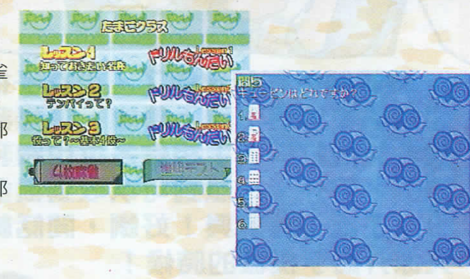
由低學起，麻雀幼稚園！



發售商：AFFECT 發售日：發售中
售價：1500日圓
容量：CD-ROM
TAB MEM

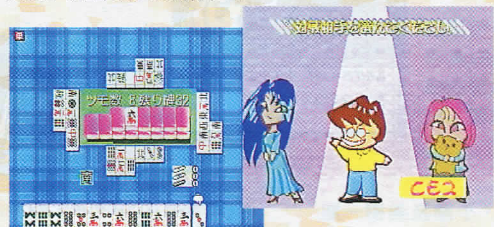
打麻雀也要上學？

麻雀耍樂當然不用上學，不過要學懂打麻雀也不容易，因此遊戲特設一個麻雀的學習課程，來，大家一起上課吧！在學習模式中，每一章都有幾個不同的課堂，玩者先看了那堂課的內容，再回答問題。只要答中７／１０題就合格。當那一章的課堂全都完成後，就能下一章去囉。



麻雀步驟不可少

另一個模式就要四人對戰，玩者所使用的角色就是一開始所設定的角色。這一個模式中，玩者所有事都要親力親為，例如拿牌。假如玩者犯錯的話，就會被扣分數。玩者有可能犯的錯誤如下：１．所拿的牌位置錯了。２．做出錯誤的指令；例如沒有三隻相同的牌時選擇「碰」的指令。３．糊牌時不先知會對手。假如你不喜歡這些步驟，亦可以玩自己選擇對手的模式，那個模式就真的只是單純地玩麻雀了。



用語對照表

ソ～チ	知會對手自己有機會糊牌
チ～	「相」牌(例如當你有六、七萬時，對手出五或八萬你就可以使用此指令，不過只能對你的上一位對手作出此指令)
ボ ソ	「碰」牌(當你有二隻相同的牌時，任何對手打出第三隻相同的牌你都可以使用此指令)
カソ	「摃」牌(當你有四隻相同的牌時就可以使用此指令)
ロソ	糊牌(對手出牌時)
シモ	糊牌，又稱「自摸」(當自己拿到可以糊牌的牌時)
オプシヨソ	變更設定。

看看有什麼活動

最後一個模式，可以看到有關麻雀活動的情況，例如合宿、茶會、定例會等，其中定例會更每月舉行一次，不但有講師講解，更可以跟其他人切磋切磋，真的有點像學會活動呢！只可惜當中所介紹的活動都是在日本所舉行，香港玩者想參加就比較困難了。



Text by 阜林三郎

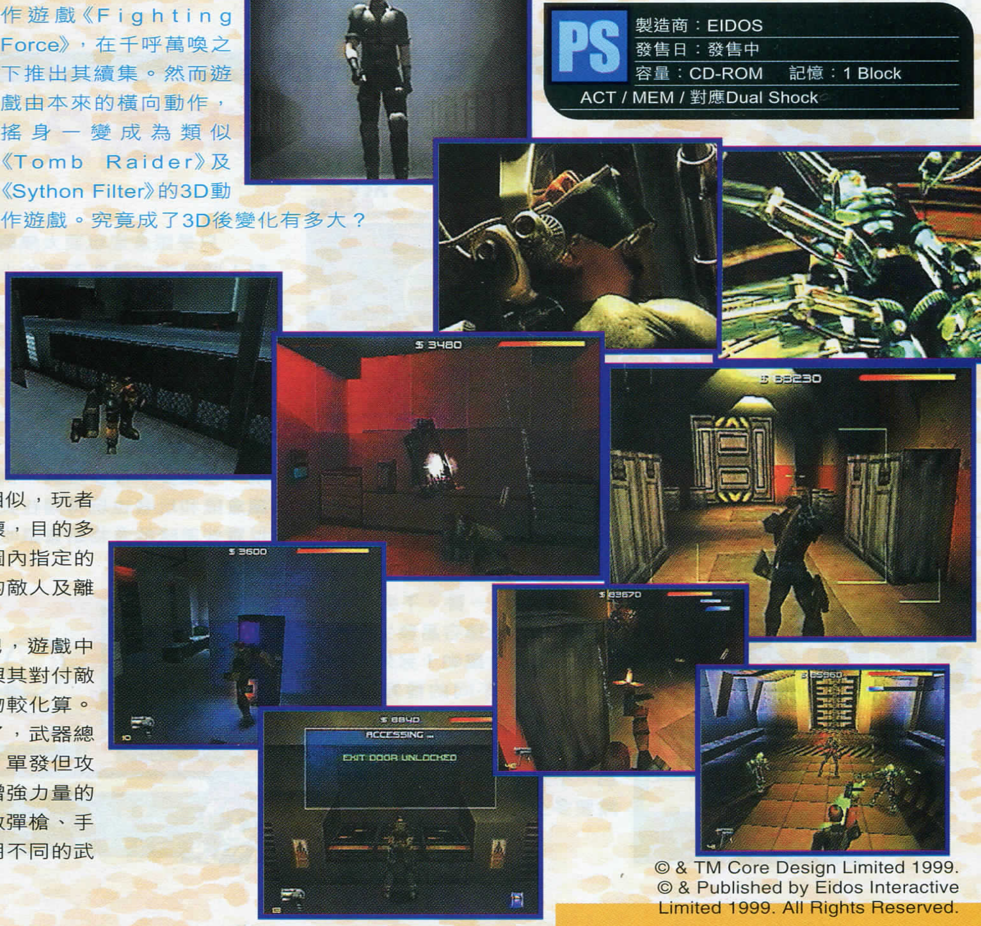
製造商：EIDOS
發售日：發售中
容量：CD-ROM 記憶：1 Block
ACT / MEM / 對應Dual Shock

在歐美頗受歡迎的動作遊戲《Fighting Force》，在千呼萬喚之下推出其續集。然而遊戲由本來的橫向動作，搖身一變成為類似《Tomb Raider》及《Sython Filter》的3D動作遊戲。究竟成了3D後變化有多大？

名作續編大改革
由橫向變成 3D

《Fighting Force》本身是可以兩人同時進行的動作遊戲，而《Fighting Force 2》由於改為3D視點及不同的玩法，所以亦只對應一名玩者。基本上玩法與《Tomb Raider》及《Sython Filter》十分相似，玩者操作人物在廣大的地圖上進行調查及破壞，目的多數是取得某些物品將其毀滅，或者把地圖內指定的地方破壞之類。而最後便是打倒首領級的敵人及離開。

可能由於上一集是橫向動作的關係吧，遊戲中保留了利用拳腳對付敵人的方法，不過與其對付敵人，倒不如用作破壞設備及木箱取得寶物較化算。敵人當然是利用各式各樣的武器去對付了，武器總數及類別十分之多，有最為基本的小刀，單發但攻擊力高的手槍，連射力高的小型機槍，增強力量的手套，各種形式的棍，還有威力強大的散彈槍、手榴彈及火箭砲等。而因應不同的情形使用不同的武器，當然是完成任務的必備技巧啦！



TEXT：AMI
協力：隨風

轉眼間就到新年假了，小女子很高興喲！因為學校放假不用上學嘛，這樣我就可以有很多時間打機了！相信各位也跟我有同樣想法吧？另外，一想到可以收到很多紅封包，小女子就十分高興！好喇，閒話就聊完了，又係介紹手提機的時候！



名偵探柯南 機關寺院殺人事件

AVG
發售商：BANPRESTO
發售日：預定2月24日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆☆

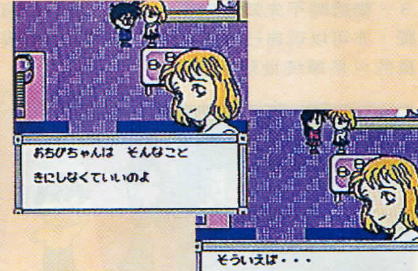


相信大家還記得有一套叫做「名偵探柯南」的漫畫吧？而這套漫畫亦有被改成動畫，受歡迎程度不下於「金田一少年事件薄」呢！現在，「名偵探柯南」在GB上出了一系列的遊戲，內容主要環繞著漫畫及動畫中的故事情節。現在就為大家介紹其中一隻遊戲，《機關寺院殺人事件》吧！



遊戲的主角當然就是可愛的柯南，玩者將扮演他解決一連串的問題。當中亦會看到其他角色如小蘭，跟他們的對話可得到重要的線索呢！另外，當玩者成功解決問題後，評價度就會上升，不知道能不能成為真正的「名偵探」呢？另外，如果玩者的評價度不夠高的話，可能會引致別人不相信你而得不到重要的線索呢！

玩者調查時除了跟其他角色傾談以得到足夠的資料外，亦需要四處移動進行調查。調查時可轉換不同的視點，也許重要的線索會收藏在隱匿的地方呢！各位可要細心調查喲，再加一點點的推理，一定可以成功解決問題的！



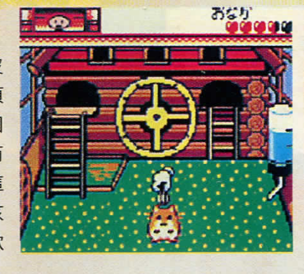
最後，簡述一下故事內容吧！在一次假期中，柯南、小蘭及美樹一起聊天。突然間美樹提到里美去了旅行，心血來潮想聯絡里美，於是，柯南他們便陪美樹去找里美。可是到達機關寺院後，卻不見了里美，他們一行人便到處進行調查。



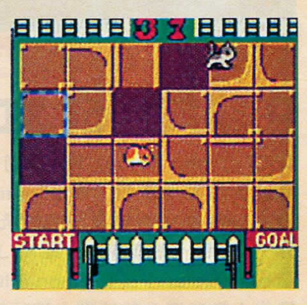
蒼鼠樂園2

SLG
發售商：ATLUS
發售日：預定3月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆1/2

小女子因為家人反對，一直都沒機會養寵物，而且亦覺得養寵物太麻煩了。不知道各位會不會跟我有相同的困難呢？不過，現在不但可以養寵物，而且更可以隨時隨地都在一起了。因為這隻寵物住在手提機裡嘛！一直很受女孩子歡迎的《蒼鼠樂園》出第二集了，喜歡它的朋友不要錯過呀！

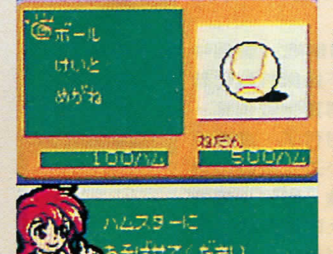


只是跟倉鼠玩耍太無聊了？不要緊！遊戲中有很多不同的小遊戲，用來跟倉鼠增進感情。而且，今集更比上集多出十多種遊戲，各位可以慢慢玩囉。而每種小遊戲亦有不同的功能，例如有一些是用於跟小倉鼠增加感情，而另一些可能是用作賺錢。另外，有錢後可以買多些玩具給倉鼠玩，今集多了很多玩具，例如小球。讓倉鼠和玩者也玩得樂在其中。亦可以買些美味的食物給倉鼠吃，總之好好疼愛你的小倉鼠吧！





如果各位覺得跟可愛的倉鼠只能在家中玩太悶的話，今集所新加入的系統一定令各位覺得高興。大家可以帶倉鼠到公園玩，在藍天白雲中嬉戲一番。不過小心，多人的地方永遠容易發生意外，要好好照顧倉鼠喲！另外，今集亦多了很多不同的種類可以選擇，除了上集已有的種類外，還加入了一共二十一種之多的新角色，不知道要全部養一次的話，需要多少時間呢？



今集除了新加入的物品外，主要內容跟上集不會有太大分別。玩者要多多的疼愛各位的寵物。亦要常常留意它的情況喲！GB寵物跟電子寵物的最大分別是，GB寵物只有開機的時候才需要照料。玩者喜歡那一種多點呢？

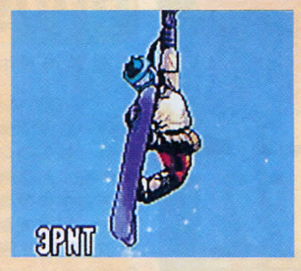


SPT
發售商：ATHENA
發售日：預定3月17日
售價：3800日圓
注目度：☆☆☆

TRICK BOARDER GB



小女子一直對白雪紛飛的情景有著一個憧憬，也許是因為銀色聖誕十分浪漫吧。而到了一個有下雪的地方，自然少不了去試試滑雪這種運動。而現在，不需要下雪也可以滑雪了，只要你有一部GB在手。這遊戲不單可以滑雪，而且更加成為滑雪高手，任何的花式也難不到你。當然，滑雪時的花式不會真的要你跳出來啦！玩者只需要跟著指示按掣就可以做出一連串美妙的花式了！而且玩者亦可以自創花式呢！另外，亦要掌握落地時間喲，不然花式只做了一半就掉在地上，不覺得出醜也痛死了啦！

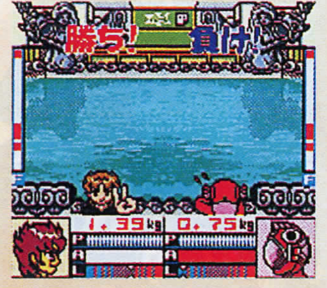




GB/釣魚遊戲
發售商：KONAMI
發售日：預定3月30日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆

學園BATTLE FREATURES 一想要的話便去釣啦！

其實小女子很喜歡釣魚的，除了真正的去釣魚之外，亦玩過不少類型的釣魚遊戲。希望今次這隻GB的釣魚遊戲可帶給小妹一些驚喜吧！主角就讀於一間叫做「釣人學園」的釣魚專門學校裡，而現在，這校園將展開一場激烈的釣魚比賽。主角可以取得勝利嗎？比賽方式是一級級升上去，先打敗同級的同學，再向高年級的前輩們挑戰。最終目的當然就是在比賽中取得勝利啦！





GB/ECT
發售商：EPOCH社
發售日：預定3月
售價：3980日圓
注目度：☆☆☆

SILVERIA MELODY

稀！音樂遊戲又來喇！最近有很多音樂遊戲，各位有沒有玩到連發夢時個腦都是想著音樂呢？今次既主角係一個可愛的公仔，玩者就控制它來過渡難關吧！主角的家在森林中，亦就讀「森林學校」，當中一共有十多首「森林學校」的歌曲呢！遊戲的操作方法十分簡單，只要看準機會按掣就可以了。另外，主角還可以升LV呢！如果想玩一些比較輕鬆有趣的遊戲，這遊戲是不錯的選擇。





GB/SPT
發售商：KONAMI
發售日：預定3月30日
售價：4500日圓
注目度：☆☆☆1/2

WORLD SOCCER 2000

「射呀射，射它吧！」各位男孩們，又是你們最喜歡的足球遊戲了(我可沒說女孩不能玩呀)！今次在GB上玩，不知又有沒有什麼新感覺呢？好喇，先介紹一下這遊戲吧！各位可以玩盡全世界





48個國家，20多個的角色讓玩者選擇。玩者當然也要親自下場比賽啦！可以隨便轉換所使用的角色，再加上簡單的操作，一定可以讓各位玩得盡興！



GB/ACT
發售商：UBI SOFT
發售日：預定3月
售價：4200日圓
注目度：☆☆☆1/2

RAYMAN MR. DARK之陷阱

深愛動作遊戲的朋友，不知道會不會喜歡上這隻遊戲呢？主角希羅(ヒーロー)為了國家的和平，因此跟邪惡的根源MR.DARK(ミスター)決戰。當中希羅當然可以使出很多招式啦！包括華麗的魔法，又可以飛起來攻擊敵人！不過敵人也是不能小看的，要把惡勢力清除呀！最後，如果在冒險旅程中得到２０分，就算是滿分了啦！





動畫新聞組

組員：
守護月天小璘

擁有兩種人格的高校生

Boogiepop是不會笑 Boogiepop Phantom

逢星期四下午7時於東京電視台播放

一套以高校生活作為背景的作品，它不是與一般學園故事般說什麼愛情又或是友情的事故，其不同之處是當中加插了一些描寫心理的內容，然後再配合一個恐怖的死神角色，使故事當中亦帶有一點詭異氣氛，將這些因素組合在一起亦成為了其成功之處。此作是出自電擊文庫之小說《Boogiepop是不會笑 Boogiepop and Others》，由於故事突出，此作已先後被改編成為漫畫、電視動畫，現在甚至更拍攝成電影，在3月於日本公映。

本作的主角宮下藤花是一位十分活潑開朗的高校生，可是，她卻不知道自己是擁有着另一種可怕的人格，那是一個外表十分冷漠的死神「Boogiepop」；她是抱有一個奇怪想法的人格，就是「當一個人最美麗的時刻，就要在這人還未變成醜陋時將之殺掉」。而Boogiepop一出現，亦即是代表藤花正發生危機。電視動畫版將會分多個單元發生，當中將會加插很多原作以外的故事，其中便加插了一位新角色「Boogiepop Phantom」。她與Boogiepop一樣亦是隱藏在人類內的另一種人格，可是這人格的身份將會是一個謎；而她的樣子與藤花的同學百合原美奈子相似，那是否表是她就是美奈子的另一個人格呢？



◆《Boogiepop是不會笑》在多種不同媒體內出現

◆這就是在動畫版才出場的謎之新角色「Boogiepop Phantom」

◆擁有活潑外表的宮下藤花，估不到內裏卻隱藏着另一種陰沉的人格

◆其他登場角色

STAFF

原作：上遠野浩平
監督：渡部高志
人物原案：緒方剛志
人物設計：須賀重行
劇本：村井さだゆき、水上清資、野尻靖之

紋章變成戰旗 星界之戰旗

預定今春於WOWOW播放

講述宇宙戰爭的故事《星界之紋章》續集《星界之戰旗》，由於前作大受歡迎的關係，現在就將前作以ＯＶＡ形式推出，轉為今集以電視動畫推出，令故事能更加詳盡。

此作將會是在前作的三年之後發生，在《紋章》中還是學生的角色們，已於今集中成長了不少並開始投入戰艦，成為星界軍的重要成員。在此作中身為古龍布國公主的女主角菈菲露，將會成為星界軍十翔長．突擊艦「巴斯萊爾路」鑑長，與她的同伴真特、艾古露亞、森遜等一同作戰。至於這次的故事是將會以亞布種族為首的人類帝國之戰爭為中心，究竟菈菲露她們能否在戰鬥中獲得勝利呢？



◆菈菲露

◆真特



◆森遜

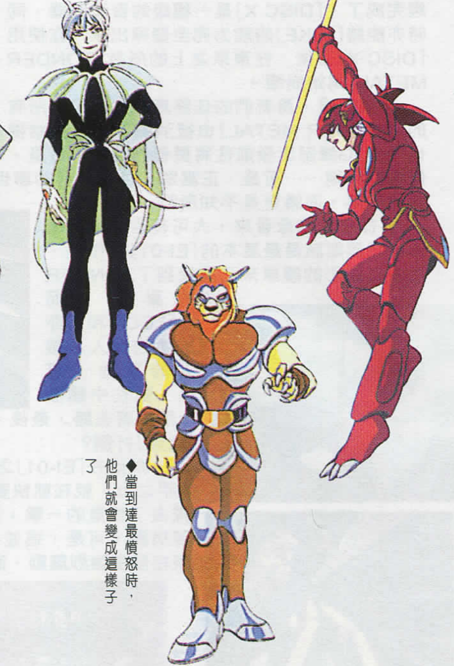
STAFF
原作：森岡浩之
監督：長岡康史
人物設計：渡部圭祐
劇本：真喜屋力、竹田裕一郎
音樂：服部克久

唯一生存的人類之旅程 Mushrambo

2月5日逢星期六下午6時28分於朝日電視台播放

故事是發生在人類滅亡之前，一名少女「八雲」的身體就因為經過特別的人工冬眠處理而僥倖不死；她一直也處於冬眠狀態直至人類滅亡的300年後某一天，一位叫「瑪修羅」的男孩令她蘇醒，而是唯一生還者的她在重獲新生後的任務就是要令人類復活，但由於長期與世隔絕而使她變得一無所知，於是瑪修羅便教她有關這世界的生存方法，並與她一起找尋能夠令人類復活的地方「Center」。

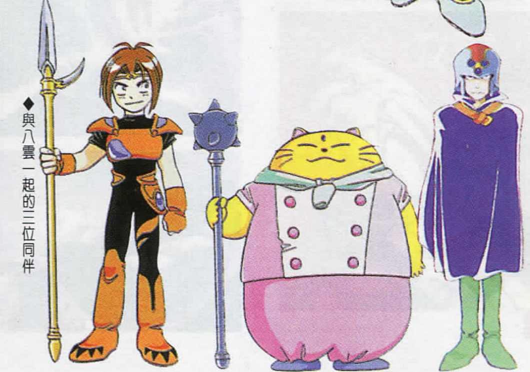
可是，八雲她們要到Center也不是一件容易的事，因為在旅程當中將會有一些不懷好意的瑪多利沙人阻止。而瑪多利沙人可是人類滅亡前由人類製造出來，用來協助人類工作之生物來的，不過由於有從其他星球來的機械人與瑪多利沙人融合後，便誕生了一位瑪多利沙帝王；就是他將人類毀滅，成了現在只有瑪多利沙人的地球。不過幸好八雲除了有瑪修羅陪同外，還有兩位好同伴古他魯及剎戈同行，他們都是擁有特別能力的生物，這能力就是當憤怒到達頂點時就會變身。於是他們三人就一同保護着八雲，將她安全送到Center令人類復活了。



◆是唯一生存的人類八雲

◆當到達最憤怒時，他們就會變成這樣子了





◆與八雲一起的三位同伴

STAFF
Series Director：今沢哲男
Producer：森下孝三、岩本太郎、矢田晃一
原作：東堂いずみ
Series構成：關島真賴
劇本：川崎ヒロユキ、金巻兼一
人物設計、總作畫監督：神村幸子
動畫制作：東映アニメーション

TEXT：天下一之無責任男
圖片提供：赤目黑龍



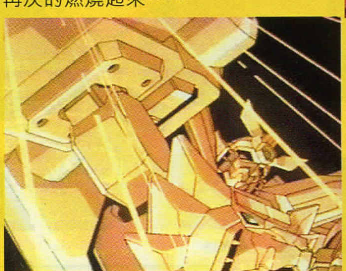
第29話　火之鳥

播放日期：2000年2月13日

前言

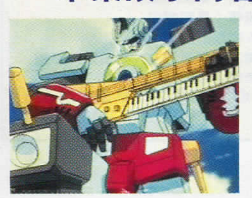
在東京之上的一戰之中，眾勇者拼命的和四天王作戰，其中的「比煞」雖然被GAOGAIGAR打敗，不過他仍生存著，不過，他對於生存已經失去了希望，不過，當他想到自己身為戰士時，在他心中那僅餘的鬥志又再次的燃燒起來……







本集故事內容



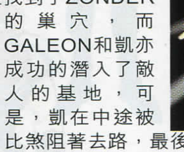


在上集之中突然出現的雷牙博士原來真是回來忙的，大家還記得在上一集之中「失手」的「MIKE」嗎？其實在他身上是裝有一套「保護程式」的，在這程式之下，他是無法自由變形的，而現在終於是解開這程式的時候了，因為「DISC X」已經完成了，「DISC X」是一種級的音波武器，同時亦能將「MIKE」的能力完全發揮出來，在使用「DISC X」之後，在東京之上的所有「ZONDER METAL」開始崩壞。

這時候，勇者們的任務真的完成了，所有的「ZONDER METAL」也被消滅了，而補給機也從GGG總部出發前往將勇者們回收，可是，保羅霍特則……可是，正當眾人以為所有的事也完結之時，東京鐵塔突然開始下陷，而護更是不知所蹤……

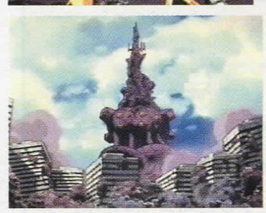
從種種跡象看來，大可長官和麗雄博士也想到麼該是最基本的「EI-01」在作怪，而失去蹤影的護原來已經找到了ZONDER的巢穴，而GALEON和凱亦成功的潛入了敵人的基地，可是，凱在中途被比煞阻著去路，最後，凱以「HYPER MODE」將「比煞」打倒?

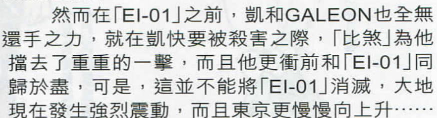




然而在「EI-01」之前，凱和GALEON也全無還手之力，就在凱快要被殺害之際，「比煞」為他擋去了重重的一擊，而且他更衝前和「EI-01」同歸於盡，可是，這並不能將「EI-01」消滅，大地現在發生強烈震動，而且東京更慢慢向上升……









勝利的關鍵

第30話　勇者，在朝陽下死去！

播放日期：2000年2月20日

前言

在上一集之中，東京突然向上升，原來，在兩年前侵入地球的「EI-01」現在要出動了，而GGG的成立基本上就是因為他來到，現在，他和整個東京市融合了，而且不斷吸收能量，不斷的向上升，這場可以說是勇者的最後一戰。





本集故事內容



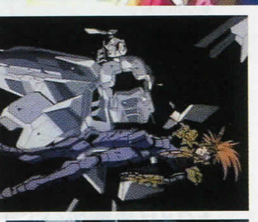


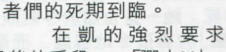
「EI-01」本身其實是一艘宇宙船，所以現在他和東京市融亦代表他要令東京升上宇宙之中，而另一方面，剛才回收的勇者們仍然未次出擊，所以形態對GGG非常不利?而仍留在「EI-01」體內的凱及護，情形亦相當不妙，幸而，原來保羅霍特仍然生存著，而且還求了二人一命，再加上GALEON的力量，眾人終能逃出生天。

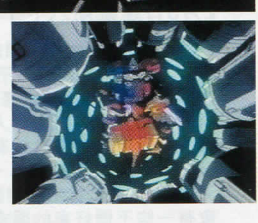


可是現在時間無多，凱亦沒有時間再修修理了，雖然命非常擔心凱的身體，不過這關乎整個地球的命運，所以她亦無法阻止凱的出擊。現在，所有的勇者也齊集在一起，眾人合力向「EI-01」發動攻擊，可是，眾人根本沒有能力對付這「EI-01」，反而，眾人被困在「ZONDER METAL」的空間之中，令「G-STONE」的能量逐漸消失，如果能量完全被消除的話，亦代表勇者們的死期到臨。









在凱的強烈要求下，大河長官唯有使用最後的手段——「彈丸X」，這「彈丸X」是一部能將「G-STONE」力量完全發揮的裝置，不過這只可以使用一次，而使用之後，「G-STONE」的能量亦會完全用盡……

在「彈丸X」的協下，眾勇者的能力得完全的發揮，終能將「EI-01」消滅，可是，成功所付出的代價便是勇者們的死亡，看到這種情況的護非常傷心，而且在GGG總部內的眾人亦非常悲痛，或者就是眾人對勇者的信心和支持，奇跡發生了，勇者身上本來已失去了光輝的「G-STONE」再次發出綠色的光輝，勇者們終於得到了最後的勝利！







勝利的關鍵

恭喜大家發財！相信閣下拿起這本書來看時，已經踏入龍年好幾天了，不知道大家在這個喜氣洋洋的節日裏到底以甚麼遊戲來過節呢？今年雖然沒有像《FF VIII》那般的超大作推出，可是Dreamcast的《BHCV》亦甚有看頭絕對值得一玩，但切記不要在全家大細聚集時拿出來玩，否則被人開年時別說我沒有提過啊。

福田君：

小弟是初次來信，知道你很喜歡日本音樂，尤其是L'Arc~en~Ciel，和我真是一樣呢！希望你能解答我的幾條問題。

1.聽聞PS 2會推出L'Arc~en~Ciel的遊戲，是否真的？它究竟是玩甚麼的？到底幾時推出？是否DVD碟？

2.以我所知，PUFFY是推出過PS遊戲的（這可是從你的文章所知），那麼有沒有其他歌手或樂隊是推出過家庭遊戲的？

3.最近我很喜歡玩PS的RPG《Valkyrie Profile》，不但畫面靚而且故事又精彩，加上你們的攻略亦很詳細，很好看。你喜不喜歡這個遊戲？

4.幾個月之前我買了GAMEBOY COLOR，除了《比卡超》之外便不知道有甚麼遊戲好玩了，請問有甚麼遊戲你覺得是值得推介的？

5.以各款街機音樂遊戲，福田君最喜歡的是哪一款呢？

6.你覺得邊隻L'Arc~en~Ciel的CD最好聽？（請別說我離題，因為真的很想問）

7.你認為L'Arc~en~Ciel會不會推出街機跳舞機？因為TRUE KISS DESTINATION同DREAMS COME TRUE都會出。

8.我朋友告訴我知，PS曾經推出過一隻GLAY的遊戲，是否真的？因為雜誌沒有介紹過。

今次就此擱筆，下次再問過！

超級J-POP FANS上

超級J-POP FANS：

對於收到你的來信，福田深感高興，因為大家都是Laruku的Fans呢！

1.沒錯，SME將會替L'Arc~en~Ciel製作一款PlayStation 2專用作品（名稱未定），但據知目前仍是屬於很早期的開發階段，所以大致玩法、發售日期和媒體等資料尚未清楚，但筆者估計它應該是屬於Database那種性質的軟件。

2.如果是由SME製作的就起碼還有ICEMAN、ROBOTS及L'Arc~en~Ciel（註：此乃限量預約商品），此外還有森高千里、GLAY、THE YELLOW MONKEYS、電氣GROOVE和SOUTHERN ALL STARS等。

3.筆者覺得《Valkyrie Profile》是1999年最佳RPG作品，而事實上製作班底tri-ace以往亦不乏佳作如《STAR OCEAN》兩集等，雖然略嫌慢工出細貨但總比粗製濫做好。實不相瞞，其實筆者比較喜歡同樣替ENIX撰寫遊戲的QUINTET。

4.既然你這麼喜歡日本音樂，那GB版的《beatmania GB 2 Gotcha Mix》就一定會很適合你，事關它收錄了不少著名流行歌曲，例如LUNA SEA的《BELIEVE》、MORNING娘的《擁抱HOLD ON ME！》和宇多田光的《Automatic》等，不過它早已在日本斷貨了…

5.我自己比較喜歡玩《drummania》，雖然技術非常差…

6.請翻看我前幾期的個人專欄，因為已不是第一次提及這話題了。

7.唔？Laruku的歌曲似乎不像跳舞歌喎，我反而覺得放到《Rock'n Tread》系列會比較合適。

8.那隻其實不是甚麼遊戲，而是收錄了他們出道以來的歌曲試聽版、樂隊歷史、雜誌訪問稿與及一些影像畫面的資料集，另外除PlayStation版外它還推出過電腦版（PC/MAC共通）和DVD VIDEO版。

福田

黑手先生／福田君：

記得我嗎？答問題送星的Sony A小妹。這次的問題是發夢時，我的祖先托我問你們。（一好邪呼！）

1.118期你們秘技說《SF EX 2 PLUS》EXPERT MODE練招，如果唔順序練，會有甚麼收穫？順序練招有好處嗎？順序練除了題目的順序，人物要順序嗎？（RYU→KEN→CHUN LI是這樣如此類推嗎？）

2.PS隻《GT 2》有甚麼秘技？如果太多，只是實用的也可以。

3.DC隻《CHU CHU ROCKET》有甚麼秘技？

4.N64隻《叮噹2光之神殿》有甚麼秘技？

5.NGPC主機是否有新版及舊版，我知道是Color也有兩款，是嗎？

6.PS跳舞Game咁多代嘅秘技，實用及重要的就可以了。

7.小女子想買部電腦，用來上網及玩Game（包括3D Game），怎樣的配合化算又實惠（小妹不想買組裝機）？

8.NEO GEO以前隻《King of the Monsters》（帶版）有秘技嗎？

9.有天早上我聽到我細佬講（一？）自己變態，他說他用手掣（不是Joystick）把《SF EX 2 PLUS》所有人物的幾百條問題全部完成，也用手掣完成所有問題是很變態（利害）嗎？所以第一條問題是他向你們問。

不好意思問題過多，現付上小星兩顆，黑手及福田各一，作為解答問題的報酬，謝謝！

多次被祖先托夢的Sony A

Sony A：

首先很多謝你寄來的星星，相當精緻哩。

1.其實你是沒有必要將角色之招式順序來練的，兼且無需揀角色來順序練，因為每名隱藏人物都有其出現條件。以下是這個秘技的修訂版本。

GARUDA　　在TRIAL MODE的EXPERT問題裏，只要通過最初全部20名角色之E級試題便可；或在ARCADE MODE完成10次

SHADOWGEIST　在TRIAL MODE的EXPERT問題裏，只要通過包含GARUDA的全部21名角色之C級試題便可；或在ARCADE MODE完成15次

KAIRI　　在TRIAL MODE的EXPERT問題裏，只要通過包含GARUDA及SHADOWGEIST全部22名角色之B級試題便可；或在ARCADE MODE完成15次

HAYATE　　在TRIAL MODE的EXPERT問題裏，只要通過包含GARUDA、SHADOWGEIST及KAIRI全部23名角色的所有試題便可

2.據知《GT 2》目前並未有太多實用秘技，暫時知道只要取得S級駕駛執照就會出現隱藏模式「EVENT SYNTHESIZER」。

3.應該沒有《CHU CHU ROCKET》的秘技了。

4.《叮噹2光之神殿》並沒有甚麼秘技。

5.不錯，NGPC確實推出過兩個版本，分別是剛發售時的初代與及幾個月前推出較纖巧的第二代，不過它們的機能是完全一樣的。

6.首先我想問你指的是第一代還是第二代？其次這條問題不知已被筆者答了多少次，懇請翻閱以前的期數或者參考由我們推出的《遊戲誌千禧年鑑》。

7.你指的組裝機是否原裝機？原裝機我則推薦購買體積比較細小的Notebook。另外，根據經驗在一些較著名的電腦商場，都是有適合打機和上網用的套裝電腦出售，你可以向朋友詢問到底哪幾間商戶是值得信賴的。

8.NG版《King of the Monsters》並沒有實用的秘技。

9.筆者覺得使用手掣與否並不是問題的關鍵，因為有些題目的難度實在太驚人…所以你的弟弟真的很厲害呢。

福田

MS先生：

很多謝你上次為我解答《BREATH OF FIRE III》的難題，但我真的有太多難題了，希望你可再一次為我解答。

1.釣魚仙人是甚麼？是何方神聖？祂在哪裏？（請詳述，拜託！）

2.在PS版的《FF V》出的時候有金錢龜動章的傳聞，是否真的呢？

3.不知你們眾多編輯們有沒有玩過超任的《機械小勇者》這個遊戲？主角用自己做的三個機械人冒險，在遊戲中段有人提及傳說之武器，不知你們有沒有得呢？

雖然有很多人叫我不要買GPM但我也一直有買，因我已經有儲GPM的習慣了。

還有少少《FF V》心得：在鳳凰城的「壺怪」其實可以不把聖靈藥給它而又可得100 ABP的。只要四人也有「亂打」或用「模仿」，然後裝備最強的刀劍最好是殺雞小刀，當打了它65000的HP它就會死，而且又多10000元，真是大有斬獲。

祝編輯們Y2K快樂

忠實的GPM迷リュウ上

忠實的GPM迷リュウ：

在此多謝你告訴大家有關《FF V》的心得。

1.既然稱得上釣魚仙人，當然是和釣魚有關啦！至於祂的實際位置筆者則不太清楚，聽聞是隨機在可以釣魚的地方出現，不過到底正確與否就不知道了。

2.這個問題已被談論了許多遍了，不過筆者的結論是既然這遊戲經已推出了那麼久，如果這個傳聞是屬實的話那又為何在Digicube的《FINAL FANTASY大全集》竟然沒有提及過？同樣道理，五代的聖騎士與六代的里昂將軍復活等傳聞都只是流言，除非有人能夠拿出證據來證明就作別論。

3.你所指的遊戲原名應該是叫《SLAP STICK》，我也曾經玩過幾小時，只是當時有另一款遊戲玩所以沒有再玩下去了。

福田



IDOL SHOT!

Text by 阜林三郎

人氣度No.1 Virtual Idol登場！

寺田有紀 Terai Yuki

姓名	寺田 有紀(Terai Yuki)
出生年月日	2000年9月9日
年齡	17歲
出生地	千葉縣
身高	166cm
體重	秘密
三圍(cm)	89・59・89
喜歡的顏色	黑白
喜歡的食物	西瓜、草莓等生果
喜歡的音樂	爵士樂(尊敬的歌手有Billie Holiday、Sarah Vaughan等)
興趣	Internet、散步、遊車河、寫真

提到Virtual Idol，大家會想起什麼人物？前幾年新聞介紹的伊達杏子？筆者的至愛藤崎詩織？還是引起不少動畫迷留意的女性角色？而今次為大家介紹的這位Virtual Idol，則是現時日本最受歡迎，最為人認同接受的電子少女——Terai Yuki寺田有紀！

其實Yuki本身並非什麼大公司製作出來的宣傳小姐，她本身是漫畫家くつぎけんいち(近作有DC遊戲《Undercover AD 2025 Kei》人物設定)其中一編漫畫中的女主角，其後由於くつぎけんいち喜歡3DCG的製作，於是把Yuki立體化，設定為2017出道的偶像歌手放於自己的網頁內，結果得到不少人士的來信支持，更獲得汽車生產商日產的垂青，被邀為網上廣告女郎。而製作3D版Yuki的軟件《Shade》，其生產商亦邀請Yuki為廣告人物，從此Terai Yuki這個名字便在日本3DCG界響起來。其後得到製作公司Frog Entertainment作為經理人，展開全面的偶像歌手活動，包括推出寫真集、唱片等，還為SNK於台場的遊樂設施「NEO GEO東京Bay Side」中其中一個景點中演出。而近日更會有自己的電視節目，還會陸續推出一系列的精品。此外Yuki亦將會連同一群CG美少女於PS2軟件《Primal Image》(預定2000春發售)中演出。





Yuki Terai 寫真集 Shangri La

原著．監修：くつぎけんいち
出版：Works Corporation
價格：2700日圓
ISBN4-948759-20-1C

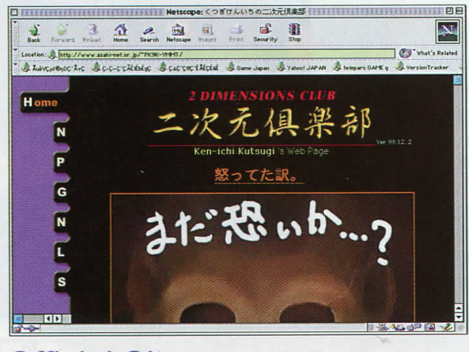
與其說是寫真集，筆者認為稱此書是CG畫集會來得貼切一點（笑）。全書於洛杉磯取景，再利用CG合成製作的寫真集。除了大量美麗的合成CG外，寫真集的末段還有關於Yuki Terai的介紹，寫真集製作花絮，以及一隻載滿各式資料的CD-ROM。

星之網

二次元倶樂部

http://www.asahi-net.or.jp/~PK9K-YMMT/

くつぎけんいち的個人網頁，主要是介紹自己的作品，另外亦有一些關於Yuki的資料及短片。



Yuki Terai Official Site

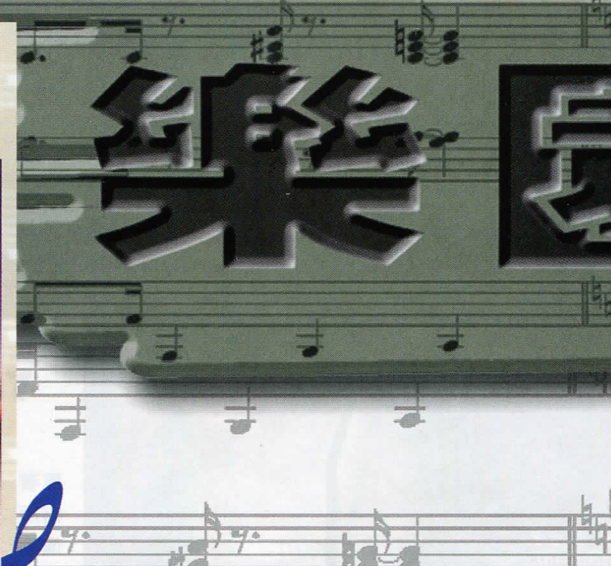
http://www.wgn.co.jp/yuki/

Frog Entertainment建立的official網頁，Yuki以偶像姿態參與的各種活動資料都可在這裡找到，此外亦有Yuki的日記，另外可在這裡訂購Yuki的寫真集、CD及已推出的精品。









NiNa

主唱：NiNa
發售商：SONY RECORDS
編號：SRCL-4653
發售日：11月1日
價格：3059日圓（連稅）

樂評分：9分



NiNa是近年來最有鑑賞價值的特別計劃作品，它的成立背景、歌曲風格以至銷售成績等都令人留下深刻印象。提到它的成員，除了大家熟悉的Judy And Mary主音Yuki和皇牌監製佐久間正英之外，還有70年代末美國新浪潮組合TheB-52's的主音Kate Pierson、當年佐久間參與樂隊Plastics的同伴島武實、來自JAPAN的低音結他手Mick Karn與及著名鼓手Steven Wolf，陣容極為浩大。至於音樂種類則是將當年非常創新的美式新浪潮風格，融入佐久間充滿個性的音樂體系裏，結果變成同時擁有J-POP與及美式流行曲的特色，感覺上是脫離了現今範疇的歌曲，既清新脫俗亦易聽易明。它不會像外國樂隊那般嘈吵，但又有一定的滾搖要素，加上異常合襯的雙主音，使它有如此的成就。NiNa不屬於任何一個地方的音樂，我覺得應該說它是地球的音樂。（福田）



GENIUS 2000

主唱：安室奈美惠
發售商：avex trax
編號：AVCD-11756
發售日：1月26日
價格：3059日圓（連稅）

樂評分：8分



自從嫁給SAM做其丸山太太，安室奈美惠已有足足兩年半未推出過全新大碟了，還有著名外國音樂人DALLAS AUSTIN參與部份歌曲，這張美日聯手炮製的新作有着一定的看頭。它以《I HAVE NEVER SEEN》至《LOVE 2000》合共4隻細碟的歌曲為主（明智地不收錄甚不討好的《toi et moi》），再加上另外9首新歌及2首Single Side Track所構成，雖然AUSTIN只是參與了5首作品，可是其水準之高為安室開拓了全新的音樂感覺。不單這樣，無可否認TK亦在這張唱片落了不少工夫，既有新嘗試亦有新意念，對已為人母的安室定立了更明確女性歌手形象，縱使銷量未必及得上以往的成功，但對歌迷來說已是絕對成功的第一步。就一直追隨她的筆者立場，希望她的音樂能夠變得更成熟，更具世界性潛質，更重視歌曲的內涵。（福田）

2月份New Release推介

日本POP DISC

今夜在山丘上看見明月

主唱：B'z
發售商：ROOM RECORDS
編號：BMCR-7038
發售日：2月9日
價格：1020日圓（連稅）



樂壇皇者B'z出道以來的首張Maxi Sg，雖然仍是大人感十足的情歌，不過只要落在松本的結他技術下節奏也會變得激昂起來；同碟還會收錄處女作《因那隻手放離》的2000年全新版本。

Don't need to say good-bye

主唱：鈴木亞美
發售商：TRUE KiSS DiSC（SMEJ Associated Records）
編號：AICT-1150
發售日：1月26日
價格：1300日圓（連稅）

踏入二千年AMI首隻細碟，亦是她合共推出的第十張單曲，中慢板調子加上鋼琴纖細的音色令AMI的歌聲更能顯現出來，至於同碟還收錄了主題為二人剛剛相識的《My wish- if you wanna be with me》。

Life

主唱：MIHO
發售商：PONY CANYON
編號：PCCA-01408
發售日：2月2日
價格：1260日圓（連稅）



因為這首CM歌曲被大量播放的關係，頓令各界對這名新女歌手倍添留意。擁有獨特個人魅力的嗓子，加上由Dragon Ash的降谷建志及BOTS共同監製，以2000年較有看頭新人來形容MIHO絕不為過。

Goodbye Yesterday

主唱：今井美樹
發售商：WARNER MUSIC JAPAN
編號：WPCV-10059
發售日：2月9日
價格：1260日圓（連稅）

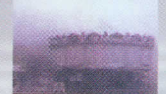


班底和以往一樣由丈夫布袋寅泰作曲作詞，屬於聽後令人感到溫馨的抒情作，描寫着自己對人生觀的肯定感覺，這可能是她的真實感覺哩；此乃美樹有份參演日劇的主題曲。

Suite Season

主唱：T.M.R-e
發售商：ANTINOS RECORDS
編號：ARCJ-125
發售日：2月2日
價格：3059日圓（連稅）

淺倉大介與西川貴教二人組，自從將T.M.R.這名字封印不再使用後，取而代之的是以T.M.R-e名義推出了三張重視故事性的單曲《陽炎》、《月虹》、《雪幻》，而這大碟亦是把它們輯錄起來再加上一些新歌而成。



櫻之雨，何時

主唱：松隆子
發售商：POLYDOR
編號：POCH-1894
發售日：2月9日
價格：1100日圓（連稅）

由她擔當主演的日劇主題曲，歌詞方面則是由隆子親自執筆，描寫出被戀愛搖晃的女性心態，讓現已踏入成年人的她來演釋可謂十分合適，再加上鋼琴與弦樂的配合令這首中板慢歌更豐個性。

GT400

主唱：THEE MICHELLE GUN ELEPHANT
發售商：HEAT WAVE（日本COLUMBIA）
編號：CODA-50209
發售日：2月2日
價格：1050日圓（連稅）

作風別樹一格的搖滾樂隊，雖然今次玩的是節奏不算太急勁的中板歌曲，不過直截了當的演唱技巧與歌詞令這首歌依然硬派十足，同碟還有新歌《MONALISA》；全新大碟將於3月1日發售。

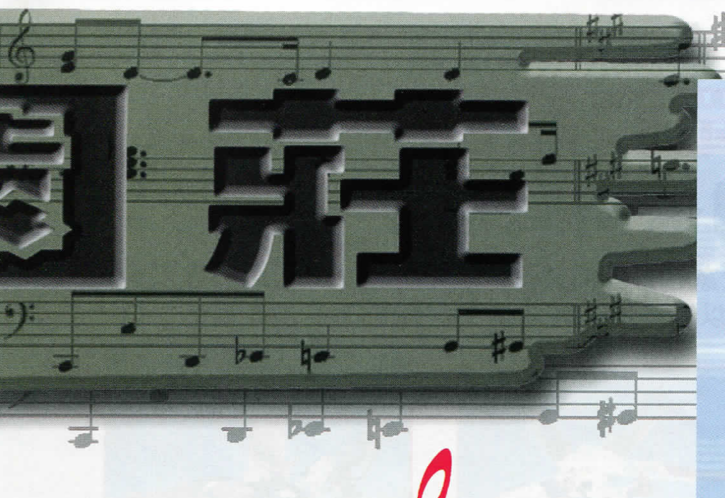
ZERO and INFINITE

主唱：shame
發售商：UNLIMITED RECORDS/LEMONed（東芝EMI）
編號：TOCT-22054
發售日：1月26日
價格：1200日圓（連稅）

來頭絕對不少的新樂隊，原因它是唯一一隊以Indie組合身份參與hide的致敬大碟，無論創作能力抑或技術都無需置疑。踏入新一年shame推出這張Major第二作，歌詞充滿對人生看法的矛盾。







BY：福田(Pop)、KAN、山寺良牙

Blazin' Beat MOVE

動畫：《頭文字D Second Stage》
發售商：AVEX MODE
編號：AVCT-30009
發售日：1999年10月27日
價格：1260日圓

樂評分：6分



著名賽車動畫——《頭文字D》，日本剛播出了Second Stage的最後一集(ACT.13)，而香港亦有其動畫VCD發售，拓海的駕駛神技真令人嘆為觀止；而今次所介紹的，就是《頭文字D Second Stage》的主題曲——Blazin' Beat，這大碟主要收錄主題曲，與及其數個Remix版本，其興奮的節奏，令人不其然的跳起舞來，除此之外亦會收錄一首名為「singin' 4U」的歌曲，不過此曲在何處出就不知了。(山寺良牙)







龍貓 SONG & KARAOKE

動畫：《龍貓》
發售商：STUDIO GHIBLI RECORDS
編號：TKCA-71780
發售日：1999年12月1日
價格：2381日圓

樂評分：5分

宮崎駿監修的著名動畫——《龍貓》(となりのトトロ)，相信各位已看過了不少次(最少本人也看過三次)，而片中所使用的樂曲，由著名作曲家「久石讓」的曲目亦十分受到推崇，今次STUDIO GHIBLI RECORDS趁差不多到千禧年，於是推出《龍貓》的歌曲總集編，這大碟除了收錄該動畫的歌曲外，亦會收錄其KARAOKE版，除了可聽之餘，亦可以拿來唱，一舉兩得，喜歡唱KARAOKE和久石讓樂曲的讀者，本大碟可不要錯過。(山寺良牙)

ANIMATION / COMIC MUSIC

頭文字D Vocal Battle Second Stage

動畫：《頭文字D Second Stage》
發售商：AVEX MODE
編號：AVCA-14003
發售日：發售中
價格：3059日圓



收錄《頭文字D Second Stage》出場人物的歌曲，當中除了有該動畫的完場歌曲《キミがいる》外，亦會收錄兩首由「高橋兄弟」和「茂木なつき」，的未曾發表的歌曲，全碟達30曲之多。

Dijimon Adventure 歌與音樂集 Vol.2

動畫：《Dijimon Adventure》
發售商：NEC Interchannel
編號：NECA-30018
發售日：2月4日
價格：3000日圓



是上年所發售的續作，今次所收錄的是以上沒收錄的音樂和歌曲，同時今作亦會收錄即將播放的劇場版的主題曲《Butter-Fly》。

GAME MUSIC

戰鬥吧！KIGAIO！／Fight！？

遊戲：《超鋼戰記KIGAIO》
發售商：SULEPUTER
編號：CPDA-1007
發售日：1月21日
價格：1050日圓



這Single是Dreamcast遊戲《超鋼戰記KIGAIO》的關連商品，所收錄的就是其遊戲的主題曲與及插曲。

FINAL FANTASY VIII Piano Collection

遊戲：《FINAL FANTASY VIII》
發售商：DigiCube
編號：SSCX-10041
發售日：發售中
價格：2718日圓



將《FINAL FANTASY VIII》的著名樂曲再重新Arrange成鋼琴音樂。

Parasite Eve II Original Soundtrack

遊戲：《Parasite Eve II》
發售商：DigiCube
編號：SSCX-10038
發售日：發售中
價格：2718日圓



甑驚成的動作冒險故事《Parasite Eve II》的Soundtrack，會收錄遊戲所有樂曲外，更有兩首重新Remix的樂曲，全碟曲數達66首之多。

Stricker 飛龍 2 Original Soundtrack

遊戲：《Stricker飛龍2》
發售商：SULEPUTER
編號：CPCA-1035
發售日：1月21日
價格：1050日圓

即將在Dreamcast上推心的著名動作遊戲《Stricker飛龍2》，會推出其音樂大碟，該大碟除收錄Dreamcast版的外，亦會有PlayStation版的，初回特典會特別附送收錄當時《Stricker飛龍1》時代的Single碟。

FINAL FANTASY VIII Piano Collection

遊戲：《FINAL FANTASY VIII》
發售商：DigiCube
編號：SSCX-10037
發售日：發售中
價格：2718日圓



同樣是將《FINAL FANTASY VIII》的著名樂曲再重新Arrange成管弦樂，以壯大的管弦樂演奏究竟會有怎樣的效果呢？

CHRONO CROSS Original Soundtrack

遊戲：《CHRONO CROSS》
發售商：DigiCube
編號：SSCX-10040(CD 3枚組)
發售日：發售中
價格：3204日圓



收錄《CHRONO CROSS》遊戲內所有樂曲，當中亦包括Ending Theme《RADICAL DREAMERS～不能盜藝的寶石～》。



TEXT：赤目黑龍
鳴謝：瑞華行

千禧萬眾齊慶賀
GUNDAM X同你齊齊過！

近來甚麼也是「千禧」，當然，這是千年一次的盛事，大家也是應該高興一下的，而BANDAI的香港總代理有見及此，也來了一個「高達X千禧大抽獎」，讓一直以來支持高達的擁躉亦能分享一份千禧的喜悅。



其實是次「高達X千禧大抽獎」相信亦是不少「收藏家」所等待的抽獎，因為抽獎之中的獎品也是特別為香港的擁躉而特別製造的，首先是「1/100高達X千禧特別版模型」，這盒模型是特別為香港而製造的，連日本也不會發售，這模型的特點是全隻模型也是由透明和電鍍部件組成的，相當特別，而且很有收藏價值；其次便是「高達RX-78-2動畫咭」，這張咭可謂來頭不少，大家有沒有見過之前「馬沙專用高達」之中附送的張動畫咭呢？其製作是極之精美，而這次的「高達RX-78-2動畫咭」亦是以同一既念製造出來的，不過，當中的畫像便變成了原祖高達的拔劍畫面，相當之有氣勢！而且總共只會生產500張，實在是極之珍貴的獎品呢！







看過以上的介紹，相信大家對這次「高達X千禧大抽獎」一定非常有興趣了，好吧！以下便是這次抽獎的參加辦法。

只要集齊以下所需物品便即可參加：

- 任何「高達X」系列模型電腦條碼1個
- 貼於「高達X」模型盒面上的螢光綠色「抽獎印花」1個
- 個人資料(包括姓名、身份證號碼、電話號碼及地址)

於2000年2月29日前(以郵戳日期為準)寄往青衣長達路14-20號偉力工業大廈B座11字樓9號室「瑞華行」，信封請註明「高達X千禧大抽獎」。
參加次數不限，得獎者將有專函通知領獎事宜。
查詢電話：2149-8690

獎品：

新世紀巨獎：1:100高達X千禧特別版模型(50名)
特別獎：WONDERSWAN手提遊戲機＋高達SD戰棋第一集遊戲帶(5名)
大獎：限量版高達RX-78-2動畫咭(50名)
手急眼快獎：MG高達模型目錄(首200名參加者)
BANDAI總代理：瑞華行

GP 物資供應處新年送大禮

適逢是農曆新年，為了和大家一同慶祝這大日子，GP物料供應處特別為大家攪了個大抽獎，至於獎品方面，便是在以上為大家介紹過的「1/100高達X千禧特別版模型」三盒，另外還有安慰獎30，各得「MG高達模型目錄」一本，只要大家回答一個非常簡單的問題，將以下的表格寄「香港灣仔駱克道33號福利商業中心7字樓」信封面請註明『GP物資供應處新年送大禮』即可。

問題：究竟今次由瑞華行舉辦的是甚麼大抽獎呢？

參加表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿ 性別 ＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿ 身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（ ）

電話：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

答案：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

*可使用影印本

又有聲‧又識閃光

TURN FLASH GUNDAM系列隆重登場！

話時話，近來BANDAI真是非常落力，在這幾個月之內，BANDAI有非常多新產品推出，其中有不少也是和高達有關的商品，就好像剛剛推出市面的「TURN FLASH GUNDAM」?

嘩！又係「TURN……」，當然不是，其實這也是因應BANDAI的政策而改的名字吧(黑龍想應該是吧)，其實這系列的基本可以說是和以前的「元祖」系列差不多，只是在之中加上了一組發聲和閃燈的組件而已，而且發動閃燈和聲響是要將機械人「倒轉」，所以用上「TUEN」這名字也實非過份?





現時推出了的「TURN FLASH GUNDAM」系列共有3款，分別是1號「元祖高達」、2號「TURN A GUNDAM」和3號「Z高達」，以造型來說是非常不俗，唯一可惜的是「紮口」和「夾位」有點兒失準?每盒定價980日圓?

呢套可能係最似樣的《街霸》人物ACTION FIGURE



剛剛在DC之上推出了《街霸III》，大家有沒有玩過呢？當中的人物大家喜歡嗎？當然，大家最熟悉的一定是「隆」和「KEN」，不過，其實在遊戲之中仍有不少出色的人物呢？

這次推出的ACTION FIGURE只有6款，分別是「RYU」(阿隆)、「KEN」、「BLANKA」、「ALEX」、「CAMMY」和「VEGA」，這些人物全是依照在《街霸III》之中的造型而製造的，而且各人的面相也相當不錯，可說是《街霸》推出以來最似樣的ACTION FIGURE作品，而且每個人也有ONE PLAY和TWO PLAY顏色，相當有可觀性，大家有興趣買來玩玩嗎？

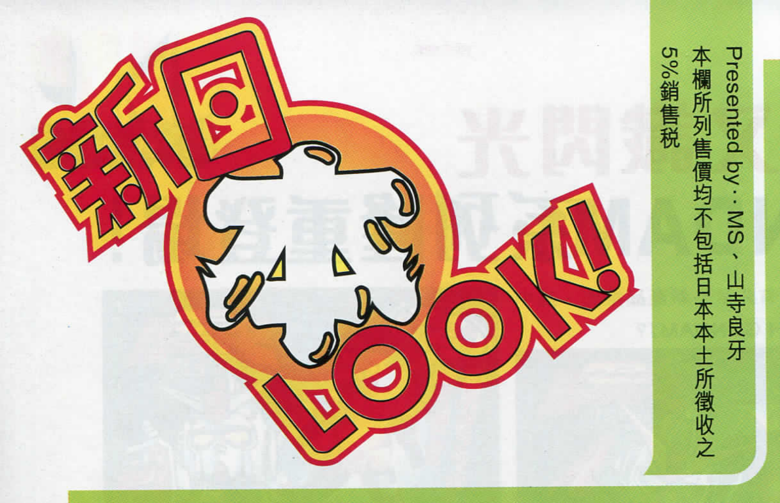
鳴謝：瑞華行

大家咪以為淨係得MS 其實MA都唔錯！

講到「高達」，信大家經常會話乜乜MS，物物MS，其實在《機動戰士》的世界之中，除了MS之外，還有「MA」(亦即港譯的機動保壘)，這些其實不是戰艦，而是所有「非機械人」型態出現的機體也稱之為MA?

近來，BANDAI推出了新系列的「扭蛋公仔」，而這次的系列是「MA COLLECTION」，故名思義，這系列的機體全是在《機動戰士》之中的MA，而第一彈推出的便是「愛美號」、「渣古尼羅」、「古拉布朗」、「魔爪」和「魔霸」，而且在每盒之中也會附送一個或一些全透明的高達等機體，實在是非常超值，而且這套扭蛋的質素相當高，實在是非常值得大家收藏?每盒定價300日圓?





Presented by：MS、山寺良牙
本欄所列售價均不包括日本本土所徵收之5%銷售稅

心跳回憶2 完全攻略GUIDE

出版社：講談社
售價：1300日圓
國際書號：ISBN4-06-339358-5



可說是國民級的戀愛模擬遊戲《心跳回憶2》(是否有點誇張？)，先後繼兩本公式GUIDE BOOK推出後，現在講談社亦推出一本名為《心跳回憶2完全攻略GUIDE》的刊物，內容上與上兩次所介紹的差不多，不過這本GUIDE BOOK勝在設計精美，而且在內容分類方面亦十分均整，特別是幼年期事件會以十分大的編幅去介紹和說明。(山寺良牙)

心跳回憶 Vol.6

作者：花田十輝／あおしまたかし
插畫：KONAMI OFFICAL
出版社：MEDIA WORKS
售價：540日圓
國際書號：ISBN4-8402-1353-4



首先要註明一點，現在所介紹的是「小說版《心跳回憶》」，是字多過圖的一類，請別問我為何不是漫畫！而今作亦是整個小說版《心跳回憶》的最後一本，女主角方面，當然就是兩位最出名的角色——「館林見晴」和「藤崎詩織」。館林方面當然亦是跟回故事上的性格，是在後面暗戀著一位男孩，不過經過了不少的進攻後，最後與心儀的男孩發展成戀人關係；至於詩織方面，則是說到事實上一早便已對青梅竹馬，而同校同班的男孩「直也」(咦？不是「高見公人」嗎？)懷有感情，不過不知怎樣去表達，後來差不多到畢業時，終於在心煩意亂下下定決心到傳說之樹下表白。(山寺良牙)

機動戰士GUNDAM 一年戰爭外傳3 PLUS ORIGINAL MS IN GAMES

出版社：MEDIAWORKS
售價：880日圓



DATA COLLECTION系列的第13作，今次的內容是主要收錄了GAME中出現的原創機體，當中包括PS的《G-G-0》、DC的《機動戰士GUNDAM外傳》、SS的《基力之野望》；甚至是SFC年代的《機動戰士GUNDAM CROSS DIMENSION 0079》等等都有，若對這些幻之機體有興趣，就不能錯過。(MS)

往北去 ～總有一天會遇上你……～

作者：九頭竜郁流／広井王子
插畫：NOCCHI
出版社：MEDIA WORKS
售價：550日圓
國際書號：ISBN4-8402-1369-0



Dreamcast的著名戀愛模擬遊戲《往北去～White Illumination～》，曾經在遊戲雜誌——《電擊Dreamcast》上連載過其遊戲的小說版，而這本小說就是將連載的集大成，再加上插畫、畫師話和編者話而推出的。故事方面主要描述八位女孩的故事，當然故事上亦十分吻合遊戲故事，而描述女主角——「春野琴梨」的故事則比較多，大多是說到主角來到北海道時，與她一同出外並後來所發展出來的關係，至於到最後二人的開係會變成怎樣，就得由讀者去揭開了！(山寺良牙)

Fire Emblem 多拉基亞776 PERFECT GUIDE BOOK

出版社：ASPRCT
售價：1300日圓



曾哄動一時的SFC遊戲《Fire Emblem多拉基亞776》之PERFECT GUIDE BOOK終於推出，內裏收錄遊戲中所有STAGE攻略，而且還有各同伴的加入條件、各STAGE的地圖、以及所有道具位置，再加上所有設定原畫均有刊出，絕對是玩家的必買之本。(MS)

註：「本」字是日語，譯作中文的意思解作「書」。

露嘉的日常生活

BY R. RYAN

新年快樂

露嘉的大計!!!!

新

年

快

樂

好高興呀!!過年了!!!我最喜歡新年了啊!YEAH!

有那麼多錢!哈哈哈哈哈~~

媽

利是

你今年好乖,我給多一些利是錢你吧

多謝~vvvv

嘩~好多錢呀~多謝媽媽!!!!

真的想做什麼也行了!YEAH!

願大家也跟露嘉一樣!!!賺多些利是錢

POP'N MUSIC~最討厭的人~



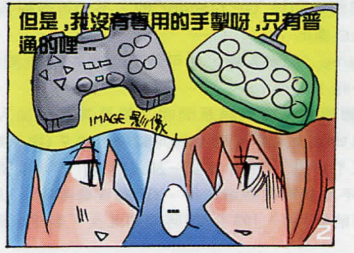






POP'N MUSIC~我唔要手掣!!!!!~











RUKA留言板

上期說了小妹怕新年的原因，這次就輪到說最愛新年的原因了！相信各位也會估到我說可以拿利是又或是可以吃過年食物了，當然這是小妹的其中一個原因之一啦！但另一樣喜歡的原因就是可以過年初三，亦即是「赤口」這日了；這是由於小妹的家人也頗嚴厲，當新年的時候總是不許說不吉利的說話，但一個打機的人又怎可能不說「死」字呢？所以，小妹就特別喜歡在那天打機時不斷責罵遊戲機來「應節」，嘻！

鈴奈小姐……

各位編輯：

你們好，我係第一次來信的，所以極度希望你們能早點回信。信封內的友誼咭不多，只有兩位前輩有，沒有咭的編輯們請多多包涵，原因係信封容量不大。

To GP鈴奈小姐：

你好！你不介意我叫你小姐吧！你在《GPM》的漫畫人物蠻可愛，相信鈴奈小姐你的樣子和漫畫樣子差不多吧！鈴奈小姐你可幫我一個忙嗎？麻煩你幫我把下面的一封信轉交給此欄目的主持人。

Thank you！！！！×10000

To山寺良牙前輩：

你好！我有事請求山寺良牙前輩，希望前輩能夠幫忙。雖然我係GAME迷也係音樂迷，所以山寺良牙前輩能幫我把酒井法子的歌翻譯出來，並用廣東話寫出讀音。

Thank you！×10000

Sorry！小弟初次寫日文，所以寫得差，請多多見諒！

好了！就寫到這裡，都係時候同你們說聲Bye Bye！！

希盡早回信
德偉上

Dear德偉：

對不起啊！當我收到這封信的時候，鈴奈已經離開了GPM……可是有我這個可愛的露嘉在也不錯吧！記得下次寄信來一定要寫給我呀！

露嘉上

首先說句對不起，鑑於版位問題，因此不能達成閣下的要求；此外本人並不是「日本流行樂壇」的歌迷，所以對於流行音樂不清楚，下次來信指教的話，請指名「時雨」或是「福田」。

From Ryouga

遲來的《FF VIII》Fans

TO各位編輯：

你好，本人係《FF VIII》嘅超級fans，但我平時冇買Game書嘅習慣，所以一直到暑假先知有佢咁好玩嘅Game，起初我認為唔用攻略都得，但近日都係覺得冇攻略唔得，去凉五、六間書檔都話買曬，我真係好失望。最後去專買，賣舊書嘅檔，先買到「遊戲誌」出嘅「遊戲誌千禧年鑑」真係好好睇，希望第時會再出！！！（下期可唔可以送《FF VIII》海報？）

祝各位編輯
工作愉快
越做越多人工及新年快樂
PS今有冇搞遊戲誌年宵專買店？及FF IX幾時出？
希望有啦！！！

《FF VIII》超級Fans
請早日刊登！！！！！！！！！！！
22/1 2000

Dear《FF VIII》超級Fans：

看來你喜歡《FF VIII》也真的很遲，不過小妹也很同情你買不到攻略的苦況。但至於再於本誌內刊登此作攻略及海報的機會相信很微，但你可以放心，因為剛好此作的電腦版推出，所以我們的「gameplayers.com」網頁亦會隨着此作推出而刊登攻略。雖然當中是以英文版為藍本，可是相信這攻略也能幫到你的。



你想知道《FF IX》何時推出嗎？呵呵呵，那就是今年夏天了，想知道更多有關此作的情報的話，就要多點留意本誌了！希望你不會再為了冇買Game書的習慣而再次錯失機會吧！

多謝你對年鑑的讚賞！另外，有關年宵專賣店，我們當然會搞啦！至於地點就是在維園，不知你那天有沒有去呢？

露嘉上

我想加入GPM

里繪：

Hi！妳好！我叫聞雪，有一些問題是關於"GP Gallery"的，不知可否幫我解答吧！Thank You！

1.請問"GP Gallery"會否刊登黑白畫的？

2.那麼，如何我畫的畫並不是Game／動畫人物，又可否刊登呢？（因為聞雪畫了一幅黑白稿（自創人物），但又不知會否刊登，所以，想指教一吓！）

唔！好多謝好的解答！不過聞雪還有一些問題想問呢？就是其實妳加入了貴刊時，有否感到做很辛苦呢！？做得會否開心？或者說說好是如何加入貴刊啊！為何聞雪想知？（請原諒我，因為我也是最近才看貴刊的！>_<）因為，聞雪有一把「叫聲」正不斷說：「不如嘗試一加入貴刊，可以有更好的經驗嗎？（？）」雖然，這聲音令我有種動搖的feel！但奈可家人不准我現在做這工作，（因為要會考呢！）所以，現在只有努力考完會考，如果到時貴刊還請人的話，聞雪也可能會「加入」的！（但時間如此久，我想我還是……）不過到時才想吧！！

最後，很高興妳能回信給我！

祝：工作愉快！！

From：
聞雪
17-1-2000

Dear聞雪：

你好，多謝你寫信給小妹呀！在這裏工作其實也很開心的啊！因為可以讓小妹認識到露嘉和其他編輯同事，不過至於辛苦與否，由於小妹只是做Part Time，所以也不是覺得太辛苦。唔，還是答你的信了。

1、2.《GP Gallery》是不限題材的，只要你依照那裏的「投稿需知」然後寄畫來就可以的了，所以記得支持小妹主持的《GP Gallery》啊！（一賣廣告）

里繪上

不禮貌對待

Dear露嘉：

自從玲奈小姐走了，小女子一直很Down，幸好，現在有妳(露嘉)，心情已up番D！這粒小星作為見面禮，以前鈴奈及黑手先生亦收過。

小女子有些問題想問，

(1)是怎樣加入GPM？

(2)現在的妳平時有什麼工作？

(3)如果妳喜歡打機，喜歡玩什麼類型Game？

(4)有次我進去妳們GPM的店鋪(旺角Ckic之堡那間)，裏面看鋪的是什麼人？是妳們編輯們或是從外面請的店員，他們(三個男的)又吸煙又爆粗(X.Y.Z.)，給我們客人很不好的印象，搞到我地有野都唔敢問(十分討厭！)。

(5)請問我的字是否很潦草，值多少分？

問題問完，另有想說，小女子現在玩BH3(很多Game也來玩)，電車也來上到呀！陰公！另什麼妳們攻略改寫的地方突然走隻追跡者，還有那個Unbrella廣告中，除了妳們寫的'A……'和'H……'兩個Code外，還有一個'SAFSPIRN'可能會出現。小妹打機技術仍是很多嫩的階段，以後有什麼問題(關於打機)我也會寫信給妳們，或者有什麼事(不一定是打機)，我也會寫給妳(露嘉)，好嗎？因天色已晚，找不到好的信紙及信封，而且字體不甚端正(今次已經很俾心機寫)多多見諒！

Sony A

Dear Sony A：

不知不覺間，小妹也在這裏主持了幾期了，希望你失落的心情可快點回復吧！歡迎你繼續來信呀！

1.其實……小妹是被「星探」發掘而來到這裏答信和被畫成漫畫的！(—露嘉，你在說什麼……)哈哈，說笑罷了，請不要見怪。其實小妹是鈴奈朋友的朋友介紹來GPM的，由於過程十分複雜，所以也不是記得太清楚了。

2.現在主要也是四周搔擾編輯、與編輯搶Game玩、答各位讀者寄來信和被R.Ryan監視日常生活而畫成漫畫。

3.我最喜歡就是玩大作RPG的，所以覺得《FF》系列很好玩，另外戀愛育成也不錯。

4.很對不起啊！GPM專門店不是直接與本誌有關連的，所以暫未能回答你的問題。

5.雖然你的字不至於潦草，但小妹也需要一段時間才可看清楚某幾個字，所以就給你60分吧！

露嘉上

館林和聲優 Fans

山寺良牙

Hi～你好！在GPM裡面，你是我最喜歡的編輯，因為你同我一樣是館林Fans和聲優Fans，而且你寫的「心跳2」攻略很「正」！！尤其是對白翻譯方面做得很好，希望你繼續努力吧！我會支持你的，另外，也有一些問題想問問你的：

1.「心跳2」的人設你覺得如何？有沒有令你失望？(我開頭真的很失望的，但現在看慣了)

2.你最喜歡哪些「心跳2」人物呢？

3.你估田田會否為「心跳2」推出其它遊戲呢？(例如方塊遊戲之類)

4.「心跳1」的人物會再在PS上登場嗎？

5.為何你現在沒有寫編者話？

6.可否刊登佐佐木望和菊池志穗的資料嗎？

7.你有沒有mail址？我想和你做Net-friend呀！

最後，多謝你在百忙之中抽空看此信，更多謝你回答問題，小女感激不盡！(更希望可以刊登在GPM上)

コナ

Dearコナ：

首先多謝閣下的來信，並對攻略作出讚賞，事實上本人還「未到家」，最強的想該是「小璘」、「MS」和「時雨」吧！言歸正傳，現回覆閣下的問題。

1.《心跳回憶2》的人物設計雖然在畫風上變了很多，不過對本人來說又覺得不錯，沒有令本人失望。

2.本人最喜歡的《心跳回憶2》人物，頭五位分別是：「麻生華澄」、「白雪美帆」、「佐倉楓子」、「陽之下光」和「八重花櫻梨」。

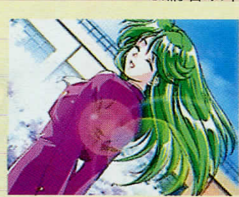


3.暫時很難預料得到，皆因《心跳回憶》的時代也是推出了SEGA SATURN後才有大量關連遊戲推出，估計《心跳回憶2》的關連遊戲要在等多一段時間才會出現。

4. 相信不太可能的了，機會率亦十分之低。

5.本人現在沒有寫編者話的原因有二，其一是因為想利用多少許時間專注於《心跳回憶2》號攻略；其二是某人某事某原因令本人不想寫編者話，不過最近兩、三期本人也有寫的，可不妨參詳一下。

6.請看以下資料——佐佐木 望(SASAKI NOZOMU)



出生日期：1967年1月25日

出身地：廣島縣

所屬藝能製作公司：無

代表作品：《桃太郎傳説》桃太郎／《幽遊白書》浦飯幽助／《魔法騎士》古利夫／《機動新世紀GUNDAM X》柯魯巴／《少女革命Utena》土屋 梟／《機動戰士F91》古利斯／《機動戰士GUNDAM 馬莎之反擊》夏西維•洛亞／《吸血姬美夕》浦邊夏樹

(「菊池志穗」的話請意意下期的「Voice File」。)

7.以下是本人所持有之「電郵地址」：

ryouga□@hotmail.com

Sae□a□Ryouga@yahoo.co.jp

sae□a□ryouga@geocities.co.jp

sae□aryouga□@netscape.net

sae□a□ryouga@ctimail3.com

ryouga□@hutchcity.com

(鑑於保安及私隱條例部份文字將會被隱藏)

from Ryouga

小通告

大家想與我們的編輯交朋友嗎？想的話就事不延遲，快些寄信來《編輯接待處》啦！他(她)們很樂意成為你們的筆友，這是個機會不是時常有的，只要將信寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，並註明《編輯接待處》就可。記得來信者的字數請不要多於800字，而且更要用原子筆填寫。

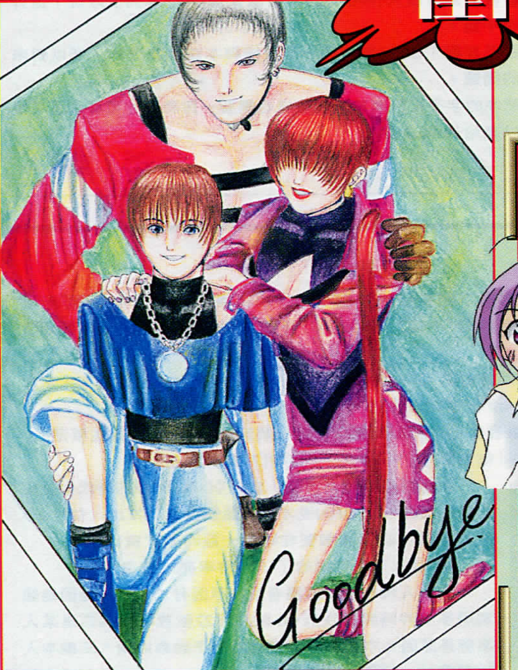
同人祭

《同人祭》是一個不定期專欄，目的是刊登一些讀者對遊戲創作或GPM的作品。假若你們有意參加這同人祭的話，就寄來本編輯部《編輯接待處》收就可，但題目只限於編輯的畫像及自創遊戲人物。

館主：里繪

各位新年快樂，利是多不多呢？小女子在這個新年除了「紅封包」收得多外，就是收「啡封包」了。什麼是「啡封包」？那就當然是各位由公文袋入住的畫稿啦！在這農曆新年來到這特別機會，小妹就要在此多謝各位的支持，祝各位畫功進步！

特級佳作



Leona

又是Leona的作品了，真的很多謝你的支持呀！Chris很可愛（其實應否用「可愛」來形容呢……），不過就好像胖了一點。畫的構思本來是不錯的，但相片畫得很平淡，相信沒有了相片框令畫面的效果更好。

Lion

如果不是館林的髮型那麼特別，小女子在初初看這幅畫時還以為是《悠久幻想曲》的角色來哩！(^-^;;) 詩織和館林也十分美麗，不過在運用Marker上色時要小心一點，因為小妹可清楚看到上色「痕跡」，有時是直紋、有時是橫紋，不太美觀呀！

優異作品



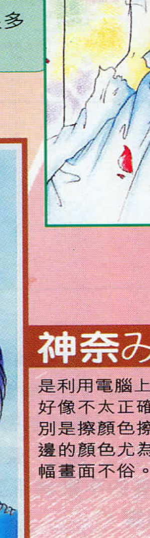


遊意

是寄來向各位慶祝新年的嗎？美術字畫得不錯啊！不過還是未能突出於畫上，實在有點可惜。另外，上色好像比較馬虎，看來遊意要在上木顏色方面下點工夫了。

Cora 歌拿

又是《心跳》人物呀！不過館林好像「健碩」了一點，是否撞人撞得太多呢？用粉彩造的背景很有心思，而玫瑰花亦繪畫得不錯。可是下次要小心點畫黑線了，因為有很多塗改液啊！



優異作品



神奈みない

是利用電腦上色的CG畫哩！中本的身體比例好像不太正確，另外上色方面有待改善，特別是擦顏色擦得不足又或是過界，令黑線旁邊的顏色尤為均混；可是顏色配搭柔和使整幅畫面不俗。

投稿須知

1. 每份畫稿的大細不得超過29.7cm×21cm (A4 SIZE)；
2. 請於畫稿背面或隨畫稿附上閣下之個人資料：姓名、年齡、性別、身份證號碼、地址及電話；
3. 如果要回郵稿件的話，請隨畫稿附上回郵公文袋；
4. 凡每期被選為「特級佳作」及「優秀作品」的畫稿，將會得到稿費以作鼓勵，而稿費是會於刊登後約在2至3月後寄出；
5. 所有畫稿請寄往「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓 遊戲誌GP GALLERY收」；
6. 鉛筆及原子筆畫恕不接受投稿。

無責任讀者擂台

主持人：赤目黑龍

永遠不滅的《超級機械人大戰》

黑龍先生：

你好嗎？我是第1次寫信來的?寫這封信的時候真有一點氣憤。因為那《機戰α》又延期推出，真是過份?本來是在上年12月29日推出的，更改至今年2月24日，足足延期2個月，現在又話3月(有確實日期嗎？)。真是不知道那班製作人員做了甚麼出來，真是要一隻手指捽死那班製作大佬(笑)。你不如出年出，激死人了。



罵完人要讚下人，不能這麼扁激。先說今次《機戰α》加了本人喜歡的MACROSS系列和超機大戰的SR-X隊。而且在BANPRESTO網頁上看到他幫機體和人物加上新的特殊能力。真是十分正斗。

更著想說說故事方便。這次故事的敵人好像是《新機戰》的“希莫斯”和“夫里”，又有N64那一隻格鬥板機戰的大佬。而且有另一隻SLG《SUPER ROBOT作戰》的主角機R-GUN，它還可以變成SRX的武器十分特別。只於MACROSS系列，不知會否落齊人?只知道有一条輝、福卡、古力華艦長；“美娜達”和“祖拿達”軍都有。

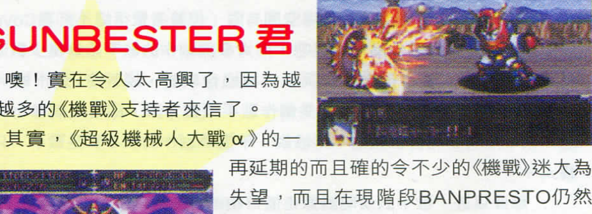


系統方便希望廠方真的能改進，一些太早出的機體在後期變得十分沒用，如鐵甲人便是，希望不要像N64一樣。還有如果敵人也可使用精神指令，那麼遊戲的難度便會提升。最希望的便是《機戰α》能保留《機戰64》的合體技，因為這系統真的是又有型又勁。

最後希望這封信能登出，如果有太多錯字和不通順的這裡說一聲對不起。希望《機戰α》真的能三月推出。下次玩完再來信吧！

GUNBESTER上

GUNBESTER 君



噢！實在令人太高興了，因為越來越多的《機戰》支持者來信了。

其實，《超級機械人大戰α》的一再延期的而且確的令不少的《機戰》迷大為失望，而且在現階段BANPRESTO仍然是說《機戰α》會在2000年的3月下旬發售(預定而已)，所以仍然是令人非常擔心。



另一方面，《機戰α》的新增項目又是令人非常高興，例如加入《超時空要塞》便是一個非常大膽的嘗試，因為以韋基利的性能和大細，怎也不能稱得上是「超級機械人」，不過，母艦「超時空號」(即是MACROSS)便不同了，而且為了這作品的加入，亦新增了不少的特殊能力、道具等，就如「點移防衛系統」、「玲明美洋娃娃」等，而且出場機械人之多亦是前所未有的，而最令人感動的便是終於可以看到「超力電磁俠」和「V型電磁俠」同場出現，然而，在《機戰α》之中不見了「紳寶3」，令本來的兄弟拳(泰坦3和紳寶3)給破壞了。

另一點大家不要將這PS版的和DC版的《機戰α》一同看待，因為在某程度上PS版的可能會比DC版的優勝，因為在PS版之中，依然是源用一直以來也採用的2D戰鬥，而DC則因為是「次次世代」機種而「強行」將戰鬥變成3D，這種做法無疑可以有一種新鮮感，不過，從另一個角度看來，強行製作3D的戰鬥可能反而會令《機戰》的支持者反感呢！

至於在合體技方面，相信這未必會保留了，因為製作《機戰64》的公司其實不是製作這《機戰α》的公司，所以，要保留這系統看來是不可行的，而且在PS的機能上，這種做法可能是要求得太過高了，大家一定要體諒PS的機能限制，不如大家將眼光放遠一點，等待在PS2上推出的《機戰》吧！相信那時候的《機戰》會是更加震撼的呢！

不論是怎樣，大家也得等待這《機戰α》推出之後才能下一個定論，不過，無論黑龍會否為這遊戲做攻略也好，《機戰α》也會是黑龍必玩(亦是必爆)的遊戲，到時候再和大家一起分享遊戲的心得吧！



赤目黑龍覆

來稿一經刊登，即可獲得200元作為獎勵，大家要湧躍來信啊！

投稿表格

姓名：

性別：

身份證號碼：　　(　)

地址：

電話：

(可使用影印本)

投稿須知

1. 所有來稿不能少於1000字；
2. 來稿時請連填妥表格，與稿件一同寄來；
3. 稿件請寄「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓」，信封面請註明『無責任新GAME擂台主持人收』

推銷員手記



令人懷念的名作劇場（二）
開拓新天地的《露絲小姑娘》



《露絲小姑娘》是1982年的作品，其實這套作品已經是「名作劇場」的第13作，故事的主人翁是一名僅得8歲的小女孩，她和家人一同從當時非常繁盛的英國移民到「澳洲」，作其「開荒牛」。

故事雖然基本上是是圍繞露絲一家在澳洲的生活，不過，由於在故事之中出現的人物為數亦不少，而且全部也各有其獨特的性格，令平凡的故事變成了扣人心弦的感人故事?在故事之中，有不少部份也是由身為露絲的姊姊的「美度」所敘述的，而在「美度」之上更有一個志願是成為醫生的哥哥「阿賓」和一個體弱多病的姊姊「古菈」，再加上年紀最小的弟弟「多保」，組成了這個充滿古怪情的大家庭。

露絲一家雖然並不富有，不過在生活仍是充滿喜樂的，然而，在故事後半段，露絲因為意外而失去了記憶，這段可以說是全個故事之中最令人感到不安的情節，而故事亦由之前的輕鬆變成了一片的「愁雲慘霧」，當然，到了最後也是一個「大團圓」結局。

《露絲小姑娘》的製作人員之中雖然沒有甚麼大師級人馬，不過，在故事意識上卻比不少的所受歡迎作品來得有深度，尤其是在主角「露絲」的描寫上，雖然作為開荒牛是非常辛苦的一件事，但是露絲便是以一種樂天的性格來面對身邊不同的事情，而亦因為她的樂天性格，使她在這個陌生的地方之上散播了不少友愛的種籽，可能，這正是故事要帶給大家的意義呢！

噢！對不起，上期因為太忙，所以忘記了公布得獎的名單，上一次「黑龍送大禮」的得獎者便是『胡勒奇』，我們會另行發信通知領獎事宜。

下次再有好東西的話，一定會再給大家驚喜的！多謝支持！

如果大家對黑龍所寫的東西有甚麼意見的話，大可以寫信來研究研究，只要寫信寄來「灣仔駱克道33號中央廣場 福利商業中心7字樓」，信封面註明「推銷員赤目黑龍收」便可。

TEXT：赤目黑龍

MS戰鬥記

《吸血鬼傳說 四》

自從刊登了有關《惡魔城》的系譜後，收到不少《惡魔城》FANS的來信，真是非常開心呢！

在《惡魔城Dracula X月下之夜想曲》之後的17年，即是1914年，就來到Mega Drive版的《Vampire Killer》，故事主要說到Dracula的姪Elizabeth · Bartlett利用人類的戰爭使Dracula復活，而Quincey · Morris的兒子John · Morrirs拿起鞭子，阻止Elizabeth · Bartlett的野望。以暫時來說、它《惡魔城》中最後一個時期的戰鬥。



至於N64版的《惡魔城Dracula默示錄》，曾被列為一個外傳故事，不過誰不知它其實與故事主線有很大的關連，《默示錄》的Vampire Hunter則為Reinhardt · Schneider、亦是Belmond家族的正統繼承人，為甚麼？他的父親Belmond · Schneider就是Richter · Belmond的兒子，可能大家會問為何也不是姓Belmond，主因是在自己將姓氏改為Schneider，因此他之後的兒子亦是叫Schneider · Morris，亦因為這樣Richter · Belmond成為最後一位Belmond家與Dracula戰鬥的人。

《惡魔城》系譜的矛盾，實在多不勝數，由於這一切都是無法考究，所以我們只有接受這樣的設定。

（註：Belmond亦可寫為Berumondo）

參考資料
全《惡魔城》系列遊戲/ 電擊Nintendo 64 99年2月號/ FAMI通64+/ 其他……

（註：若有甚麼問題和意見，歡迎寫信或E-MAIL給筆者，E-MAIL地址：GM_MS@hotmail.com）

四格漫話




山寺良牙………

突然之間寫些說話出來，唔……很難呢？一下子真的想到不該寫甚麼。本人真在寫這段文章（？）時，日子正是年29凌晨2時10分，亦是與該日子同一的時間，地點相信讀者估不到，就算說出來也不信，在GPM總部內，時正直看回和「編集復製」《啟程之詩》，將10盒2小時錄像帶，總計20小時的片段重輯成數盒錄像帶，工序可想而之；接著還要繼續「犬山線巡迴」，看來真是夠大工程了！現在正期待著拜託MS的…………（？），希望能夠得手而回吧！



呀！……呀！……呀！噢！真的很難寫……除了想怎樣寫外，又要想怎樣去賠罪，接下來還有網頁的結構和圖片，再者還有《心跳回憶2》、CD-R、大量滯留在所屬地方的物品，哇！…………家中沒玩完的遊戲、亂七八糟的桌面、還未灌錄的錄音帶，哇！…………甚麼是好像是推積如山似的，真的弄到本人精神極度緊張，早前連日本領事館日本語講座放假也不知，本人在弄甚麼呢？說再話來，本人現在做甚麼呢？

老福吹水站

淺談本地音樂文化

香港樂壇四大頒獎禮經已曲終人散，各大小獎項均名花有主，無論勝負得失筆者也沒有太大興趣，反而卻對它間接帶來的一些現像有點意見。

不論是歐美、日本還是台灣，創作歌手是音樂市場的主要成份，只有佔少數的偶像及演唱者才會倚賴作曲家提供樂曲，而即使沒有作曲有些歌手也會嘗試參與填詞，這種現像對業界來說是比較健康的。回想起八十年代至九十年代中葉的流行歌，普遍是利用日本或外國作品原曲再配廣東詞，原創作品數量不多，而近幾年來情況似乎好了一點。

有云香港人口較少兼且市場空間有限，但筆者覺得總不能靠Cover Version或借助其他音樂人的作品來出碟吧！而肯參與創作的歌手始終是少數派，實在有點可悲。另外，若有份作曲作詞就會被過份吹噓，說甚麼「創作歌手」、「實力派」…在歐美日本差不多個個都是創作歌手或實力派，即使是偶像也有點創作才能，根本無需多花唇舌強調。應該說：不懂得創作的就不算是歌手，只是偶像、藝人。

除此以外，歌手的演唱誠意也值得相確。一直以來香港都存在了不少「唱片歌手」，那是指大家只會在唱碟裏聽到他/她的歌聲，現場獻唱的機會近乎等於零。有時自己會想：為何音樂節目中的歌手會夾口形唱歌？不會唱Live也是歌手嗎？怕現場唱走音？相信這個現象在其他音樂事業較先進的地方，出現的可能性接近零。

難怪近十幾年來，筆者最喜歡的香港歌曲都是來自Band Sound——太極、達明、五人時代BEYOND…最討厭改編大Hit歌曲的無誠意作品。

筆者見識甚淺，如果大家對上述資料有所補充，或對本文有任何意見，歡迎電郵至hystericb@hotmail.com交流心得。

TEXT：福田



Voice File Vol.16

岩田光央（Iwata Mitsuo）

出生日期：1967年7月31日
星座：獅子座
血型：A型
出身地：埼玉縣
興趣／特技：演劇、設計、駕車
所屬藝能製作公司：大沢事務所
代表作：《無責任艦張タイラー》コジロー少尉／《小孩子的玩具》田中先生／《BB與我》藤井友也／《勇者王ガイオガイガー》肋骨原種／《名偵探柯南》大谷薰／《Q版我的女神》岩仔／《頭文字D》武內イツキ(樹)／《時空之旅人—TIME STRANGER—》長谷川真一／《MEGA ZONE 23 III》アキラ／《GOLDEN BOY》大江錦太郎／《櫻大戰～櫻華絢爛～》森田技師／《同級生》諸岡わたる





簡説：本身平時聽下去沒有特別問題，但只要一聽到由他所配的角色時，便會令聽者大笑不已，雖然他本身並不是這類人，但鑑於他的聲線關係，配一些比較有點兒搞笑類或瘋狂類的角色頗適合，令本人印象最深刻的就是《Q版我的女神》的岩仔和《頭文字D》武內樹，這兩個角色平時説話起來便已十分搞笑，當到一些緊張或驚嚇的場面時，其大叫的聲線更是……，不過這才能表現出他的專業水準和感情表現；而在《頭文字D Second Stage》ACT.13時，與和美(かすみ)別離的一幕，更是令人感動十足。



Voice File Events & Information

心跳出畫面的框框

著名戀愛遊戲《心跳回憶2》相信各位現「All Clear」了，而日本方面則會在春假中舉行首個與《心跳回憶2》有關的節目，名為《心跳回憶2 Premium Event Emotion Vocal Special 2000》，這個節目主要內容是歌曲和清談(Talk)，而索取這數場節目是需要「應募」的，方法就是隨1999年12月23日所發售的《心跳回憶2 Vocal Tracks》的明信片參加開演會場分別有三個，其一是3月25日在名古屋的Telepia Hall、其二是3月26日在大阪的L Osaka、最後就是3月28日在東京的板橋文化會館。出場的聲優計有野田順子(陽之下光)、鳥井美沙(麻生美澄)、田村ゆかり(伊集院美)、高野直子(壽美幸)、前田千亞紀(佐倉楓子)，若當時有空的話不妨應募一下去看看。

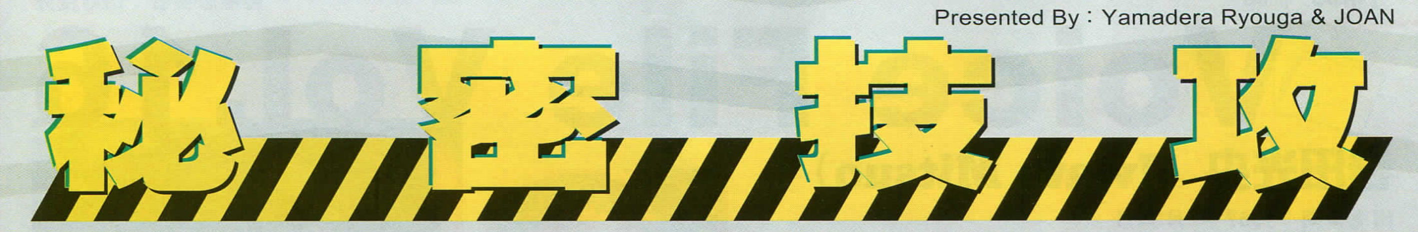


電台節目運作知多D

相信一直有看這個專欄的讀者，應該知道日本的聲優除了為動畫及遊戲負責後期配音外，亦會在廣告、百貨公司、車站……等的廣播中出現，而其中一項較多人認識的就是電台節目，不過又有多少人知道一個電台節目，由籌備到計劃，直至播出是需要經過多少個步驟呢？相信仍是迷團一大片吧！現在終於有為你解開迷團的東西了，今次由KSS和RADIO大阪聯手推出一個錄像帶系列名為《Radimentally》，這個系列是會如上文所説，收錄一個電台節目由計劃、籌備、收錄前準備、以至現場播出的部份，亦會有説明節目的運作，對於有興趣的不妨拿來參巧，現在第一卷現正發售中(KSVO-223791、￥2,415)，收錄的節目是《豐嶋真千子 Earthly Paradise》，至於第二卷則予定收錄《飯塚雅弓的MEGATON SMILE》。



Presented By：Yamadera Ryouga & JOAN



歡迎各隊員及情報分局提供秘技情報上總部，若被認定該等情報有價值的話，總部會分發情報費給提供情報者，情報費以評價等級來評定，分別是——





彈艙1：古怪名稱、古怪用途

遊戲：SUMMON NIGHT 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報部

最新情報，只要玩者做點手腳後，再輸入特定的方程式，便能取得更強的特別效果，現在將方法刊出。

首先按著「↑和×」來啟動遊戲(Power On)，當進入遊戲標題畫面時，該發覺與正常的不一樣，之後以「NEW GAME」進入遊戲；在輸入名字時，輸入一定的名字時會出現不同的效果，其一是「じゅる」，輸入後便發覺開始遊戲時「會比平時多10000元」，其二是「ひろかず」，輸入後遊戲開始時「比平時多5000經驗值」。

另外一個技巧就是跳過對白，方法就是在會話事件開始前，在顯示地方名時，按著「Select掣」再順按「□、○、×、△」，那之後在對話中按著「×」的期間，便可以跳過對白，不過留意這個技巧只能於「第二次遊戲時(Second Turn)」時才能使用。







彈艙2：武器到處走

遊戲：RUN ABOUT 2 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

原車名	改動名(變成名)	效果
M．CARRY	Love & Peace(ぱわふるM．CARRY)	導彈彈數無限
G-TANK	ブルックリン(ぱわふるG-TANK)	Ground Zero彈數無限
電單車類	名稱加「+リノ」	特別版車輛(CUB、ソバCUB、HALEY)

這個遊戲的其一最大特色，就是可以駕車在街中到處搞破壞，而當中亦有兩隻屬於量型武器的車輛可供使用，它們分別是「M．CARRY」和「G-TANK」，此外亦有三架隱藏電單車仔也是。想使用到他們？沒問題，不過大前提就是玩者玩過遊戲50小時(指行車時間)，其後在車房中將車輛改名換姓便可，現將效果刊出。



彈艙3：真的最強？

遊戲：筋肉番付～我是最強之男～ 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個可以「玩到你手都痺」的作品，如果玩者可以取得特定條件的話，新的模式玩法你便可以擁有，不過要取得的話，便需有很大的「覺悟」。

首先在Muscle Ranking Mode取得一定的分數或完成一定程度的關數，便可以在模式選擇中增加一個難度更高的「Extra Mode」，若在該模式中完成特定條件，便會出現新的隱藏比賽。

比賽名稱	出現條件
Strike Out	在4個種類的版本(Version)中任何一個取得Perfect
Kick Target	在2個種類的版本中任何一個取得Perfect
Monster Box	完成(Clear)到第20段
たるま	在3個種類的版本中任何一個取得Perfect
Brain Panic	答中所有問題
Hustler	完全制霸到最後一版



彈艙4：新故事、新模式

遊戲：Countdown Vampires 機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

別以為將正章故事完成便算玩完整個遊戲，事實上遊戲內是有一個隱藏的故事及隱藏模式的，現在將其出現方法公布出來。首先玩者需要以S Rank來完成整個遊戲(爆機)，而取得S Rank的條件，就是要救出佔全個遊戲約30%的人類型Vampire，並且要在7小時內完成整個遊戲，這樣的話，便能出現隱藏故事。

其後在隱藏故事內亦以S Rank來完成整個遊戲，取得S Rank的條件是要救出佔全個遊戲約60%的人類型Vampire，並要在7小時內完成整個遊戲，成功的話便能出現隱藏模式「Vampire Mode」。



彈艙5：看來大可不用買Soundtrack

遊戲：桃太郎電鐵V　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個原本是沒有任意選擇聽樂曲的Sound Test模式的，不過只要用一些小小的技巧，這項功能便得以實現，而方法亦十分簡單，就是在查看「地域資料（地域データ）」的功能中，選擇「放大鏡（虫めがね）」，當放大鏡的浮標出現後，便移到「夏威夷（ハワイ）」的「イ　」字處當按決定掣調查，其後便會進入音樂室模式，亦即是Sound Test模式，是否簡單易出呢？



彈艙6：請問兩位是甚麼人？

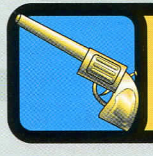
遊戲：PUYOPUYO～N Party　機種：Nintendo 64

提供者：《遊戲誌》情報組



一個由著名角色扮演遊戲《魔導物語》演變而成，玩法特別的有趣智力遊戲，而今次隱藏於遊戲中某角落的兩位人物，經過我們的線報終於打探她們出來，現在向各位說明她們藏身的位置。

這兩位人物是可以在「二人對戰」和「一人模式、自由對戰」中使用，方法是在選人畫面時，將指標移向「アルル」，其後按著一定的掣便能選用，若是「ドッペルアルル」的話便按著「R掣」來決定；若是「カーバンクル」的話便按著「L掣」來決定。

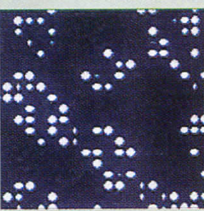


彈艙7：哇！噢噢！

遊戲：R-TYPE DX　機種：Game Boy

提供者：《遊戲誌》情報組





難度頗高且「幾過份」的射擊遊戲，現在終於有秘技出現了！不過要取得這個秘技也頗需要有恆心呢！

首先第一個秘技就是「跳版與無敵」，方法是在「R-TYPE DX」模式中，以少過10次續關（Continue）的話便完成第一步，之後再重新開始遊戲時，按下Start掣暫停後，再按「B掣」的話，便能立刻跳至下一版；相對來説若按下「A掣」的話，自機便會變成無敵狀態。

另一個就是附加隱藏遊戲，不過這個好像沒有意思似的，唔，看上去也頗有趣的，不妨試試，就是可不理會續關次數，只要完成整個遊戲便可，其後在遊戲模式選擇畫面會多出一個「デソウザ」的名字，就是這古怪的隱藏遊戲。



彈艙8：哇！有著數了！

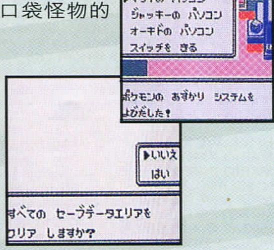
遊戲：Pocket Monster金．銀　機種：Game Boy

提供者：《遊戲誌》研究所

最近從本部秘密研究所所長手中得知口袋怪物的一些秘密，現在向各隊員公布。







HP．PP回復新技巧

一般來説，要使Pocket Monster回復HP．PP的話，便得回到Pocketmon Center的，不過現在發覺到利用各地的電腦，也可出現同樣的效果，而使用方法亦十分簡單，就是將Pocket Monster寄存（あずかりシステム）到Masaki電腦（マサキのパソコン）便可。

不用盲衝衝

相信有不少玩者在找Pocketmon的住處及地點時，很多時也會找不到位置與方向而變得盲衝衝的，現在不用擔心了，因為只要用一個小小的技巧，便能得知玩者身處的位置及Pocketmon的藏身位置。

一般來説，要查看該地區Pocketmon的存在和分佈位置時，通常會開啟另一個地圖鑑（ずかん）視窗，在該處可以看到Pocketmon的存在位置，可是卻不知主角現在處身的位置，這樣便很容易迷路，特別是像「良牙」這般的人（可不是本人），不過不用慌，只要在此按著「Select掣」的話，便能看到玩者現在的位置，只要對比一下的話，便很容易去取得Pocketmon的位置。

使用前請考慮清楚！

最後要説明的，就是一個「禁斷之秘技」，所長就曾經因大意使用而令所有記錄消失於大氣中，既是説今次的秘技就是「將遊戲記錄（Save）全數清除Reset」，方法又是十分簡單，在標題畫面中同時按下「↑＋Select＋B」，接下便會出現提示問玩者是否將遊戲記錄全數清除，若選「いいえ」的話，便會留下所有記錄；但若選「はい」的話，便會將所有遊戲進度記錄清除，這可是不可説笑的，所以在使用時請細心考慮清楚。不過對於購入中古（二手）遊戲盒帶的玩者可不妨一試。



彈艙9：這是甚麼故事？

遊戲：See Birth 1-2-3～DESTINY！命運改變者！～　機種：PlayStation

提供者：《遊戲誌》情報組

這個包含了AVG與ACT成份的有趣作品《See Birth 1-2-3》，事實上在遊戲進行時，會出現數個古怪的隱藏外傳故事，現在將他們出現的條件刊出。

隱藏故事	條件
隱藏故事1（おまけ1）	在完成第一話後，其後所出現的分岐選擇項選擇「PROUD！性命的賭注！（PROUD！死を賭けた勝負！）」
隱藏故事2（おまけ2）	沒特定條件，完成第四話後自動發生
隱藏故事3（おまけ3）	在完成第二話後，其後所出現的分岐選擇項選擇「MEMORY……借債與紅色的花（MEMORY……借金と赤い花）」

而發動隱藏故事3也發動，且完成整個遊戲的話，便會出現特別的畫面。

GP樂園

攻略何用四尋

《遊戲誌》攻略索引

你正在重玩一些舊遊戲，想找有關的攻略嗎？何必四處搜尋，《遊戲誌》的攻略包羅萬有，內容詳盡，一定可以助你衝破難關。想補購過去的遊戲誌？歡迎來到「遊戲誌尊賣店」。(由於庫存有限，選購前請先來電查詢有否所欲補購的期數)

遊戲誌尊賣店地址：

旺角店

九龍彌敦道602-608號總統商業中心「CHIC之堡」2樓243-244號舖

電話：2391-1067 傳真：2332-0275

《遊戲誌》過去30期遊戲索引

收錄期間：88～119期

遊戲名稱 刊載期數

ACT

AKUJI 93
APOCALYPSE STARRING布斯韋利士 89
ARKANOID R 2000 105
ARMORED CORE 2 110
ARMORED CORE MASTER OF ARENA ....87、89、94-96
ASSAULT 88
ATTACK of the SAUCERMAN 106
BATTLE ATHLETICS大運動會GTO 93
BLOOD LINES 101
BOMBERMAN 90
BREAK NECK 92
BUBBLE GUN KID 98
BUGS BUNNY LOST IN TIME 105-108
CHAOS HEAT 89
COOL BOARDERS 3 89
CROC 2 103
Cybernetic EMPIRE 107
CYBERORG ....95、98、100
DANCE DANCE REVOLUTION 101
Dancing Stage featuring TRUE KiSS DESTINATION 116
DIVER'S DREAM 106
DONKEY KONG 64 112
DRACULA惡魔城默示錄 95-96
DREAMS to reality 98
DUKE NUKEM~TIME TO KILL 88
DUNGEON & DRAGONS 93
CUSTOM ROBO 118
DYNAMITE刑事2 ....96、101-102
FRAME GRIDE ....89、93、97、103、106
GALLOP RACER 3~ONE AND ONLY ROAD TO VICTORY 90
GEX 3 DEEP COVER GECKO 97
GODZILLA GENERATIONS 89
GODZILLA GENERATIONS MAXIMUM IMPACT 117
GUNGAGE ....99、103
HIT BACK 99
Hugo 102
KINGSLEY'S ADVENTURE 112
KYORO君的PRINT CLUB大作戰 95
LAST LEGION UX 103
LEGACY of KAIN-SOUL REAVER 103
LEGEND 92
LODE RUNNER 3-D 104
LODE RUNNER THE LEGEND RETURNS 105
LOVE & DESTROY ....112、117
LOVE LOVE TRUCK 105
LUCIFFER RING 91
LUCKY LUKE 88
MDK 107
MEDIEVIL 88-89
METAL GEAR SOLID INTEGRAL ....100、104
MAGICAL TRUCK ADVENTURE 92
MICKEY'S WILD ADVENTURE 98
MISSION: IMPOSSIBLE 114
ONE 98
PACAPACA PASSION 101
PAC-MAN WORLD 112-114
PEPSIMAN 96
Pocket Family~幸福家族計劃 106
PONG 113
POP'N TANKS! ....88、107
POWER STONE ....91、93、95-96
Q版小時侯 90
RAINBOW SIX 119
RAT ATTACK! 112
READY 2 RUMBLE BOXING~揍他吧!搞笑MEGATON PUNCH!! 119
REMOTE CONTROL DANDY 101
ROBBIT MON DIEU 112
ROCKMAN 107
ROCKMAN 2 ....106、110
ROCKMAN 3 ....106、110
ROCKMAN 4新的野心！ 114
ROCKMAN 6史上最大之戰！ 118
ROCKMAN DASH 2 ....102、106
SEPTENTRION 96
SEPHON FILTER 95-96
SHADOW MAN 111
SILENT BOMBER ....97、113
SNOWBOW KIDS PLUS 90
SONIC ADVENTURE ....87-88、91-92
SONIC ADVENTURE INTERNATIONAL 109
SPACE CHANNEL 5 ....114、116
SPIKE OUT 86
SPRIGGAN~LUNAR VERSE ....98、104、106
SPYRO THE DRAGON 98
STARTWINS 112
STAR WARS EPISODE I 魅影計劃 108
STAR WARS ROGUE SQUADRON 90
SUPERMAN 104
SUPER MAGNETIC NIUNIU 116
SYPHON FILTER 97
TARZAN 105
TOMBA! THE WORLD ADVENTURE 104
TONDEMO CRISIS 100
TOY STORY 2 119
TREASURE STRIKE 114
TUROK 2 91
TWIST METAL 3 89
UNDER COVER 95
vib-ribbon 116
VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM ....103、108、111、116、117
WONDER TREK ....86、90
X-FIRE 110
XENA WARRIOR PRINCESS 112
ZIGZAG BALL 90
ZOMBIE REVENGE ....107、111、115、116
大虎T'AI FU 90
大盜伍佑衛門~道中妖怪多籮籮 91
大盜伍佑衛門~綾繁一家的黑影 91
天誅 忍凱旋 ....88、90、95-96
立體忍者活劇 天誅 忍百選 114
古惑狼 3~噗!世界一周 ....86、88
生體兵器EXPENDABLE ....98、104
任天堂ALL STAR大亂鬥 93-94
我的料理 ....106、110
東巴!THE WORLD ADVENTURE 113-115
拉魯夫的大冒險 ....100、103
星之卡比64 112
衰仔樂園SOUTH PARK 111
烙印戰士BERSERK~千年帝國之鷹編 喪失花之章 ....114、116-118
捉猴啊! ....97、104-107
突擊!去吧去吧!TOY RANGER 118
惡魔城默示錄 ....88、92、94
惡魔城默示錄外傳 ....118、119
盜墓者3 ....87、89-92
超SNOWBOW KIDS 90
筋肉番付Vol.1 我是最強之男! 119
愛情過山車 98
新世紀EVANGELION ....87、98、104-105
塗鴉表演 ....103、107
微星小超人MICROMAN 97
裝甲機動隊L.A.P.D. 108
裝甲騎兵VOTOMS LIGHTNING SLASH ....88、97
戰鬥昆蟲記 93
機動戰士高達 馬沙之反擊 ....86、90
藍精靈 115
蟲蟲特工隊 89
爆BOMBERMAN 2 95
羅剎之劍 ....95、99-100
變色龍小子2 92

ARPG

ALUNDRA 2魔進化之謎 ....111、115
BAROQUE歪曲妄想 ....107、114
BRIGHTIS ....108、112、113
BOMBERMAN QUEST 91
DEWPRISM ....103、106、112-114
DRAGON VALOR ....116、117
DUNGEONS & DRAGON COLLECTION 96
ELEMENTAL GIMMICK GEAR ....102-103、105-106
PURUMUI PURUMUI 101
吉本昆蟲子大冒險 111
烙印戰士BERSERK ....98、108、113
特撮冒險活劇 超級英雄烈傳 110
悠久之EDEN 98
聖劍傳説LEGEND OF MANA ....98-99、105-108
薩爾達傳説 外傳 112
薩爾達傳説 夢見島DX 90
薩爾達傳説~時之洋笛 86-90
魔劍X 93-94

AVG

6 inch MY DARING 91
ANOTHER MIND 88
ARK OF TIME 101
ATHENA ....89、97-98
ATLANTIS 96
BIOHAZARD 2 ....102、119
BIOHAZARD 2 Value plus ....113、117
BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE ....102、106、108-113
BIOHAZARD code: Veronica ....98、102、113、114、116、117、119
BLUE STINGER ....88、96-99
CAPTAIN LOVE 97
CARD CAPTOR櫻 ....89、107
CARRIER ....90、101
CHASE THE EXPRESS 115
CINCADIA ....90、93
CLICK MEDIC 94
COUNTDOWN VAMPIRES 117
CROSS偵探物語 113
D之食卓2 ....95、97、108、114、116-118
DANCING BLADE任性桃天使II~Tears of Eden ....94、97、111
DANCING BLADE任性桃天使 完全版 110
DARK TALES FROM THE LOST SOUL 113
DEEP FREEZE 88
DINO CRISIS ....96、98、102-105
E'TUDE PROLOGUE 89
ECHO NIGHT #2 沉睡支配者 ....98、107-109
EVE ZERO ....111、119
EXODUS GUILTY 85-89
FIND LOVE 2~RHAPSODY~ 89
FRIEND~青春之光 99
fun! fun! Pingu!~歡迎!往南極 ....101、115
GALERIANS ....98、109
HAPPY SALVAGE 114
HARD EDGE ....86、89
HYBRID HEAVEN 94
IQ博士 97
JAIL BREAKER 103
JAPAN 89
JUGGERNAUT~戰慄之扉~ 89
JULY 88-89
LUNGU LUNGU桃臟絲的大冒險 103
L之季節 ....99、107
MARIA 2~受胎告知之謎 ....90、108
MIZZURNA FALLS 91
MYSTIC ARK幻影劇場 98
O.D.T. 90
ODD WORLD 2 90
Parasite Eve II ....111、115-117
PLANET LAIKA 113
Prismaticallization 114
PRISONER 114
REAL麻將ADVANTURE~往海去 88
REFRAIN LOVE 2 95
REVIVE~蘇生 ....98、108、113、114
ROOM MATE W 93
RUGRUATES 89
SHADOWGATE 64 103
SILENT HILL ....90、94-96
SILVER事件 ....98、112
SPRIGGAN~LUNAR VERSE 95
STRAY SHEEP~POE與MERRY的大冒險 110
THE BOOK OF WATERMARKS 106
THE X FILES 111
TO HEART ....83、98
TOONENSTEIN 115
UFO-A DAY IN THE LIFE 98
VAGRANT STORY 105
VAMPIRE HUNTER D 112
VIRTUA CALL S 87-88
WEB MYSTERY預見未來的貓 ....94、97、101
WISH TALE 100
WITH YOU~顧你凝望我 ....92、99、108
七開秘館 戰慄的微笑 ....94、104、119
大神一郎奮鬥記 119
心跳回憶劇場系列3~啟程之詩 ....87、94、98-100
木蘭MULAN 111
午夜凶鈴THE RING 114
幻想女神 112
幻影月夜 ....101、110-111
世界不思議發現!多洛伊亞 101
光之島 114
光輝季節 98
名偵探柯南 89
好奇心會把貓殺了?? 89
吸血鬼傳説 96
你的感覺・我的心 110
金田一少年之事件簿3 青龍傳説殺人事件 ....103、107-108
往北去WHITE ILLUMINATION ....83、86、91、94、97、101
東京惡星PLANETOKIO 109
東京魔人學園鐘絳譚~東京魔法學園劍風帖 外傳 100
初物物語 89
勇者王GAOGAIGAR 98-99
皇家雙妹嘜(遺捕令) ....91、102
相聚相愛 95
偵探神宮寺三郎Early Collection 108
偵探神宮寺三郎 消失燈火之間 116
鬼武者 ....100、102
鬼眼城 119
莎木~What's Shenmue 107
琉璃色之雪 90
通往夕陽探險隊 112
雪割之花 ....87、89
給一個會重聚的未來 101
超磁力戰士MICROMAN GENERATION 2000 117
聖少女艦隊Virgin Fleet 106
感應少年EIJI ....87、95
新世紀GPX高智能方程式 新的挑戰者 ....87、96-97
機動警察PATLABOR THE GAME 91
闇吹之夏~帝都物語再臨 99
貓侍 91
魔劍X ....98、103、115、116
續 御神樂少女偵探團~完結篇 112

ETC

beatmania Append 3rd Mix ....87、89、91
beatmania Append 4th Mix~the beat goes on 110
beatmania Append Gotta Mix 102
beatmania complete mix 94
beatmania GB 90
BEAT PLANET MUSIC 119
BUST A MOVE 2 ....93、99
BUZZER BEATER前編/後編 102
CAPCOM GENERATION第五集 格鬥家們 89
CAPCOM GENERATION第四集 孤高之英雄 ....84、88
CHOCOBO COLLECTION 117
CINEMA 英語會話系列VOL.01不要去天國・爸爸 93
DANCE DANCE DANCE 89
DANCE DANCE REVOLUTION ....91、94、99-100
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX ....104、109
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd ReMIX APPEND CLUB VERSION vol.1 112
DODGEM ARENA 93
drummania 111
GOO! GOO! SOUNDY 110
GUITAR FREAKS ....103、107
INTELLIVISION CLASSIC GAMES 112
MARIO PARTY 91
MARIO PARTY 2 ....113、117
MISSLAND 2 89
NINE NINE之迷偵探 118
MONSTER FARM 2 95
PACAPACA PASSION 104
PLANET DOB 115
POCKET MUUMUU ....86-87、94
POCKET自慢 119
POKEMON SNAP ....94、98
POP'N MUSIC ....89、94-95
POP'N MUSIC 2 ....106、110
PRINT CLUB POCKET 3 90
Puffy的P.S. I Love You 91
QUIZ角色OKENDON!東映特攝英雄PART 1 106
QUIZ角色OKENDON!東映特攝英雄PART 2 113
SIMPLE 1500 SERIES Vol.11~Vol.14 108
SIMPLE 1500 Series Vol.18-20 115
SuperLire 1500 Series 11-14 111
TRUE LOVE STORY FANDISC 118
UFO-A DAY IN THE LIFE 105
UM JAMMER LAMMY ....92、97
比卡超你好嗎? ....88、90
多倫與哥布 ....100、102、106
我的暑假 106
往北去Photo Memories 103
悠久幻想曲ENSEMBLE ....87、90
莎木 ....89、97、117、118
魚樂無窮2 105
筋肉番付Vol.1~我是最強之男! 113
櫻本加奈子的BOKE診斷遊戲 98
遊戲王 ....92、95
遊戲王DUEL MONSTERS II~闇界決鬥記 ....106、109
養子問答更進一步MY ANGEL 98
櫻大戰 帝擊GRAPH 91
輸入鈴聲 116
驚天危機 104

FIG

ASUKA 120% Final Burning Fest. 102
BLOODY ROAR 2 ....88、92-93
CYBERORG 89
EHRGEIZ ....86-87、90-91
EX3 The Street Fighter 110
FIGHTING CUP 90
FIGHTING LAYER 89-90
HYBIRD HEAVEN 91
JO JO奇妙冒險 ....83、87、90、103、108、112、113
JO JO奇妙冒險 往未來的遺產 ....112、115
JURASSIC PARK WARPATH 115
LORD OF FIST ....97、109
MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER EX EDITION ....86-87、92、114
MARVEL VS CAPCOM ....92、97-98
MARVEL VS CAPCOM 118
POWER STONE 97
POWER STONE 2 119
PSYCHIC FORCE 2 111-112
PSYCHIC FORCE 2012 95-96
RISING ZAN ....96、98
SD飛龍之拳傳説 94
SNK VS CAPCOM 112
SOUL CALIBUR ....99、106-108
STAR GLADIATOR 2 ....106、116
STREET FIGHTER III W IMPACT ....111、115、116
STREET FIGHTER EX 2 PLUS 117
STREET FIGHTER EX 3 119
STREET FIGHTER ZERO 3 ....88、91、108
STREET FIGHTER ZERO 3最強流道場 ....102、105
VAMPIRE SAVIOR EX EDITION ....84、88
VIRTUA FIGHTER 3tb 88-89
WU-TANG 109
一擊 鋼之人 115
少林寺 119
私立JUSTICE學園 熱血青春日記2 ....98、101、104
侍魂 90
武戲 89
封神領域 ....87、93
拳皇98 ....83-87、97-98
拳皇99 107-111
拳皇DREAM MATCH 1999 104
鬥神傳 昴 ....102、108
鬥龍傳説 93
超鋼戰記 ....84-85、106、114、118
幕末浪漫～月華之劍士 ....90、94-95
幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ....86、88-96
劍客異聞錄 甦醒蒼紅之刃 SAMURAI SPIRITS新章 ....112、117
餓狼MARK OF THE WOLVES 117
餓狼傳説WILD AMBITION ....92-94、101、104
鐵拳TAG TOURNAMENT 115

PUZ

CHU CHU ROCKET! 114
Engacho! 115
GLOCAL HEXCITE 119
GUNPEY 118
HELLO KITTY LOVELY FRUIT PARK 117
Hello Kitty White Present 91
I.Q. FINAL ....87、91
KulaQuest 102
MAGICAL DROP III+WONDERFUL! 96
MAGICAL DROP F大冒險 113
MAGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY 97
MAPPY BABY STORY 95
MONEY IDOL EXCHANGER 88
PIKU PIKU仙太郎在PUZZLE食飯 95
PLUS PLAM 112
PUYO PUYO 4 96
PUYO PUYO DA! Featuring ELLENA system 117
PUZZLE BOBBLE 64 97
PUZZLE MANIA+PUZZLE MANIA 2 95
SuperLite 1500 Series Vol.1-3 102
Swing 102
TALL ∞ 118
TETRIS 4D 91
XI JUMBO ....112、118
花組對戰COLUMNS 2 ....108、118、119
倉庫番難問指南 98
蛋仔砌圖 101-102
通信對戰LOGIC BATTLE 大雪戰 117

RAC

360 109
ADVAN RACING 89
AIR RACE CHAMPIONSHIP ....90、96
BUGGY HEAT ....96、104-105
C3 RACING CAR CONSTRUCTORS CHAMPIONSHIP 93
CARMAGEDDON 112
Championship Motocross 110
CHORO Q 64 2 112
COLIN McRAE RALLY 95
CRAZY TAXI ....111、119
DEAD IN THE WATER 97
DEMOLITION RACER 112
DRIVER 105-106
F1 WORLD GRAND PRIX for Dreamcast ....113、116
FORMULA ONE 99 113
FORMULA NIPPON '99~變成RACING DRIVER! 110
G I JOCKEY 2000 119
GRAN TURISMO 2 ....95、102、109、113、116-118
GRAND THEFT AUTO 2 114
Karts Formula Special Edition 95
KOTOBUKI GRANDPRIX 99
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 ....88、96、111
MOTOR MASH 105
NEED FOR SPEED HIGH SKATES 97
OPTION TUNING CAR BATTLE 2 ....90、95
PENPEN TRiICELON 88-89
PLANE CRAZY 103
R4 RIDGE RACER TYPE 4 ....84、86、89-90
RALLY CROSS 2 88
REDLINE RACER ....93、100
RIDGE RACER V 111
ROLLCAGE 96
RUNABOUT-2 ....109、115、116
RUNNING WIND 88
SEGA GT Homologation Special ....113、117
SEGA RALLY 2 ....88、93-94
SLED STORM 108
SOUTH PARK RACING 119
SPEED DEVIL 114
SPEED FREAKS 104
STAR WARS EPISODE 1 RACER 102
STREET SCOOTERS 107

SUPER SPEED RACING ... 93、97
TANK RACERS ... 95
TEST DRIVE 6 ... 115
TEST DRIVE OFFROAD 2 ... 88
TEST DRIVE OFFROAD 3 ... 113
TOCA 2 ... 90
TONNI RALLY ... 92
TOP OF THE FORMULA ... 114
TOP GEAR HYPER BIKE ... 113
TOP GEAR OVERDRIVE ... 97
TOP GEAR RALLY 2 ... 113
TYPE-S ... 119
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION ... 106
VIRTUAL 競艇'99 ... 98
WRECKIN CREW ... 88
峠MAX 2 ... 84
山路賽車MAX G ... 107、119
古惑狼賽車 ... 102、113
室內搖控車大賽 ... 112
首都高BATTLE ... 96、100、104
陸行鳥賽車 ... 93、97
激走TOMA RUNNER ... 103、106
頭文字D ... 87、92
爆走DECOTORA傳說2 男人生夢一路 ... 113、119

RPG

ANGELIQUE天空的鎮魂歌 ... 92
ARC THE LAD III ... 97、112-116
BLADE MAKER ... 105
BRADYSH~古林福特的住人們 ... 106
BREATH OF FIRE IV不變的人 ... 111、119
CHRONO CROSS ... 106、115-117
CHRONO TRIGGER ... 111、113、115
CLIMAX LANDERS ... 87、101、110-111
DEVIL SUMMONER SOUL HACKERS ... 88
DRAGON KNIGHTS GLORIOUS ... 115
DRAGON QUEST MONSTER ... 85-86、89
DRAGON QUEST VII伊甸的戰士們 ... 98、107、112、119
ELEMENTAL GIMMICK GEAR ... 84、94
ETERNAL ARCADIA ... 109
ETERNAL RING ... 111
EVERGRACE ... 112、119
FAVORITE DEAR ... 94
FINAL FANTASY VI ... 93、97
FINAL FANTASY VIII ... 83-84、86-87、89-100
GRANDIA ... 103
GRANDIA 2 ... 119
GROWLANSER ... 106、112、115-119
KOUDELKA ... 100、112、117、119
LAST BIBLE I & II ... 94
LEGAIA傳說 ... 86-88
Light Fantasy外傳 ... 112、113
LORD OF MONSTER ... 100
LUNAR 2 ETERNAL BLUE ... 83-85、102
LUNAR SILVER STAR STORY COMPLETE ... 103
LUNATIC DAWN III ... 90-91
LUNATIC DAWN ODYSSEY ... 112、118
MEREMONOID ... 86、108
MONSTER COLLECTION~假面的魔導士 ... 113
MONSTER COMPLETE WORLD ... 100、102
MONSTERSEED ... 88
MOTHER 3～豬王的最後 ... 112
MYSTIC DRAGOON ... 104
Neorude刻下的紋章 ... 118
PERSONA 2罪 ... 94-95、98-99、104-106
PHANTASY STAR ONLINE ... 111
PLANET LAIKA ... 98
POCKET DUNGEON ... 86、102
POCKET MONSTERS ... 102-105
POCKET MONSTERS金銀 ... 115-119
POPOROGUE ... 84、86、89-91
POYON'S DUNGEONROM ... 94
PURUMUI PURUMUI ... 111
Q版賽車WONDERFUL ... 103、110
RACING LAGOON ... 94、97-98、103-106
ROBIN ROID之冒險 ... 119
ROBOT BONKOTS 64～七海焦糖 ... 112
SAGA FRONTIER 2 ... 86、88、91、95、97-103、105
SHADOW MADNESS ... 103
SILENT MOBIUS幻影之墮天使 ... 91
SLAYERS WONDERFUL ... 87-88
SONATA ... 86、96、98
SOUL HACKERS ... 99-103
STARTLING ODYSSEY 1 BLUE EVOLUTION ... 106
SPECTRAL BLADE ... 112
SUNRISE英雄譚 ... 100-102、104、110、116
SUPER HERO作戰 ... 93
SUPER MARIO RPG 2 ... 112
TALES OF ETERNIA ... 111、118
TALES OF PHANTASIA ... 86、88、91-94
THE LEGEND OF DRAGOON ... 110-111、115-119
THOUSAND ARMS ... 86、90-95
VAGRANT STORY ... 119
VALKYRIE PROFILE ... 108、115-119
WELTORV ESTLEIA ... 90
WILD ARMS 2nd IGNITION ... 102、108-112
WIZARDRY~DIMGUIL ... 98
Wizardry New Age of Llylgamyn ... 114
Zill O'll ... 112
ZOOL魔獸使傳說 ... 103
古古羅西雅圖~悠久之瞳 ... 113、116
幻想水滸傳 2 ... 83、88、90-93、95
火星物語 ... 87-88
仙劍奇俠傳 ... 96
玉繭物語 ... 86、90-93
青蛙故事書 ... 105、113
波洛古羅斯物語II ... 115、119
神RPG ... 118
神機世界EVOLUTION ... 87、92-95
神機世界EVOLUTION 2～遙遠的約定 ... 107、114、117-119
勇者鬥惡龍 杜魯尼可大冒險2～不思議迷宮 ... 102、110
倫敦精靈偵探團 ... 100、102-103
陸行鳥不思議迷宮 2 ... 86、92
悠久的伊甸 ... 100
特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳 ... 117
海邊垂釣～朝向寶島去 ... 102
超發明BOY格烈佛 ... 101
黑瞳之諾雅~Cielgris Fantasm ... 101、105
跨越我的屍體 ... 96、100、104
瑪魯王國的公仔公主 ... 91
瑪魯王國的公仔公主2 ... 104、115
凝望騎士R大冒險篇 ... 88-90
戰國TURB ... 93
機動新撰組 ... 118

SLG

A 列車Z ... 97
A列車Z 目標!橫跨大陸 ... 101
AERO DANCING ... 89、95-96
AERO DANCING F ... 113、115
AREO DANCING轟隊長的秘密DISC ... 119
ARMY MAN 3D ... 97
ASTERIX ... 99
ASTRONOKA ... 83
AUBIRD FORCE AFTER ... 87-88
BALL DELAND ... 89
BOYS BE 2nd SEASON ... 87、111-112
BRAVE KNIGHT ... 101
BREEDING STUD '99 ... 114
BURGER BURGER 2 ... 106
CHOCOBO STALLION ... 111
CIVILIZATION II ... 91
CLASSIC ROAD優駿 2 ... 98
CLICK MEDIC ... 88
CYBER大戰略 出擊春風戰隊 ... 86、94
DERBY STALLION ... 98
DERBY STALLION 99 ... 111
DIGITAL GRIDER AIRMAN ... 110
EBEROUGE 2 ... 90、96
ELAN ... 98
EMBLEM SAGA ... 119
ESPION-AGE-NTS ... 103、111
FAVORITE DEAR ... 95-96
G-1 JOCKEY ... 94、97
GALLOP RACER 3 ... 97
GLOBAL FORCE新·戰鬥國家 ... 92
GLOBAL DOMINATION ... 99
GUGU TROPS ... 94
HARLEM BEAT~You're The One ... 114
HEXAMOON GUARDIAN ... 98
JETCOASTER DREAM ... 114、116
JET DE GO! ... 114
J LEAGUE 創造職業球會 ... 98、108、111-113
LEADING JOCKEY'99 ... 98
LORD OF MONSTERS ... 103
MARIONETTE COMPANY ... 102、108
MARIONETTE HANDLER ... 106
MEDAROT R ... 115
MERCURIUS PRETTY ... 101
Milano的兼職Collection ... 105
MISTER PROSPECTOR ... 109
MONSTER BREED ... 101
MONSTER FARM 2 ... 94
MONSTER MAKER ... 103
MY GARDEN ... 110
MY HOME DREAM 2 ... 116
MYSTIC MIND ... 83
N GQAUGE運轉氣氛遊戲"GATAN GOTON" ... 97
NECTARIS ... 93
NEO ATLAS 2 ... 110
NEUES ... 114
OASIS ROAD ... 96
PANZER FRONT ... 98、117
PD ULTRAMAN BATTLE COLLECTION 64 ... 107
Pet in TV~with my dear dog ... 114
PET PET PET ... 112
PIXY GARDEN ... 111
POCKETMON STADIUM 2 ... 100-101
POPULOUS-the beginning ... 99
RUNE CASTER NOISIA ... 116
PUYO PUYO DA! -featuring ELLENA System ... 111
REAL ROBOT戰線 ... 106
REFRAIN LOVE 2 ... 94
REMOTE CONTROL DANDY ... 106
RESTAURANT DREAM ... 105
ROOMMANIA#203 ... 119
ROOMMATE～井上涼子 ... 102
SD高達EMOTIONAL JAM ... 101-102
RPG創作室4 ... 118
SD高達 G GENERATION ZERO ... 95、103、107-111、114、115
SEAMAN～禁斷之PETS ... 101、107
SENTIMENTAL GRAFFITI~MY ONLY LOVE ... 95
SENTIMENTAL GRAFFITI 2 ... 108、114、116
SIMULATION職業棒球'99 ... 107
SPECTRAL BLADE ... 118
STUNTCOPTER ... 103
SUBMARINE HUNTER◆魚虎 ... 114
SUPER PRODUCERS～目標是演藝界 ... 101、108、114
Tactical Armor Custom GASARAKI ... 106、119
THE FAMILY RESTAURANT～史上最強的菜單～ ... 90-91
THEME AQUARIUM主題水族館 ... 91-92
TOYS DREAM ... 89
TRUE LOVE STORY 2 ... 87、93-95
TWINS STORY ... 104
VERMILLION DESERT ... 116
Warzome 2100 ... 102
WIZARD'S HARMONY R ... 89
WONDER BEAGLES DOKI BON大作戰 ... 112
WORLD NEVERLAND 2 ... 96
WORLD NERVERLAND PLUS ... 101、106
WORLD TOUR CONDUCTOR~世界夢紀行 ... 109、114
WORMS ARMAGEDDON ... 114
WWW.SOCCER ... 103
ZEUS CARNAGE HEART SECOND ... 88
ZEUS II Carnage Heart ... 113
八神浩樹的GAME TASTE心諸不寧的預感 ... 102
三國誌VI ... 86、95
三國誌VI加強版 ... 112
大阪NANIWA摩天樓 ... 99
大航海時代IV PORTO ESTADO ... 113
小貓小狗WONDERFUL 2 ... 95
口袋女朋友 ... 114、118
心跳回憶2 ... 109、115-119
心跳回憶POCKET ... 93-94、96
木偶之夢 ... 103、107
火魅子傳~戀解 ... 86、97
太閤立志傳III ... 109
目標是AIRLINE PILOT ... 108
宇宙戰艦大和號～遙遠的依斯干都 ... 87、94、118
有限會社地球防衛隊 ... 100
成吉思汗～蒼狼與白鹿IV ... 95
艾莉工作室 ... 86、91-92
多利菲斯魔法學園～初等部 ... 98
光榮之君4 ... 108
我是航空控制官 ... 118
你的STEADY ... 114
豆丁版銀河英雄傳說 ... 103
汽車GO! ... 109
店de店主 ... 99
吸血鬼傳說 ... 91
快刀亂麻 雅 ... 92-93
牧場物語2 ... 94
牧場經營的BOARD GAME ... 117
究極拉麵 ... 116
空母戰記 ... 94
初戀情人節SPECIAL ... 88
非常喜歡電車 ... 91
拉麵橋 ... 112
東京巴士指南 ... 117、118
信長之野望 將星錄加強版 ... 95、98
信長之野望 烈風傳 ... 110
奏（騷）樂都市OSAKA ... 97
夏色劍術小町 ... 107
後夜祭 ... 96-97
前進吧!海賊 ... 90
指揮德國空軍 ... 88
星之丘學園 學園祭 ... 87-88
秋葉原電腦組Pata Pies! ... 106
純情可憐MEIMAI騎士團SPECTRAL FORCE聖少女外傳 ... 115
海邊垂釣～朝向寶島去 ... 108
基力之野望自護之系譜 ... 97、114
悠久幻想曲3 Perpetual Blue ... 104、114、117
給一個會重聚的未來 ... 109
創作打比賽馬 ... 118
創造TOMICA TOWN! ... 97
創造職業棒球會 ... 97、108
童夢之野望2 ... 89
新世代機械人戰記BRAVE SAGA ... 92
遊戲軟件製作室 ... 94
電車GO! 2 ... 86、97
電車GO! 2 高速編3000番台 ... 109、119
電車GO! 64 ... 100、107-108
電車GO!PROFESSIONAL仕樣 ... 116
電車GO! 名古屋鐵道篇 ... 111
維新之嵐 幕末志士傳 ... 92
蒸氣火車頭駕駛SIMULATION ... 91
蒸氣機關車運轉Simulation SL去吧!2 ... 118
圖版製造箱PANEKIT ... 105、109
蒼鋼之騎兵 ... 97
蒼魔燈 ... 112、116
製造!GAME CENTRE ... 93
漂流記 ... 107、113
銀河少女警察The 3rd Planet ... 104
學校創作室2 ... 90
學園戰隊 ... 94
機動戰艦NADESICO THE MISSION ... 103、108-110
貓貓關係 ... 88
厲害傳說 ... 102
願望怪獸 ... 101
護士物語 ... 100
魔女大作戰 ... 92
歡迎來到FAMILY RESTAURANT ... 88
櫻大戰3~巴里正在燃燒嗎 ... 113
戀愛講座REAL AGE ... 105

SOC

FIFA 99 ... 88
FIFA 2000 ... 113
FIFA WORLD CUP 98～FARNCE 98總集編～ ... 88
J LEAGUE TACTICAL SOCCER ... 93-94
J LEAGUE SOCCER SURVIVAL LEAGUE ... 117
LiberoGrande ... 84、86、88-90
The F.A. Premier League STARS ... 110
THREE LIONS ... 90
VIRTUA STRIKER ver.2000.1 ... 114-116
VIVA FOOTBALL ... 99
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3 FINAL Ver. ... 88
WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 4 ... 109-111
米高奧雲足球 ... 88
實況J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER ... 116
實況J LEAGUE 1999 PERFECT STRIKER 2 ... 105、107

SPT

1 on 1 ... 84、89
3XTREME ... 101
64大相撲2 ... 97
ACTUA HOCKEY 2 ... 102
ACTUA ICE HOCKEY ... 91
ALL STAR TENNIS '99 ... 116
BASS LANDING ... 93
BASS RISE ... 92
BREAK VOLLEY ... 114
CLAYMAN GUN-HOCKEY ... 115
CONTENDER ... 94
COOL BOARDERS 4 ... 113
COOL BOARDERS BURRRN! ... 86、88、107-109
COOL BOARDERS DC ... 98
CYBER TIGER ... 114
EXCITING BASS 2 ... 112
FIGHTING ILLUSION V K-1 GRAND PRIX '99 ... 111
GetBass ... 98
GIANT GRAM全日本職業摔角2 ... 101、105
GOLF PARADISE ... 114
KEN GRIFFEY JR'S SLUGFEST ... 103
LAKE MASTERS PRO-日本縱斷黑鱒紀行 ... 111
LOVE GANE'S WAI WAI TENNIS ... 119
MARIO GOLF 64 ... 101、104
MAX SURFING 2000 ... 115
MTV SPORTS: SNOWBOARDING ... 114
NBA BASKETBALL 2000 ... 112
NBA IN THE ZONE ... 102
NBA LIFE 99 ... 89
NBA POWER DUNKERS 4 ... 103
NCAA FINAL FOUR 99 ... 93
NFL 2K ... 119
PLAY STADIUM 4 不滅的大LEAGUE BALL ... 107
PROBOARDER ... 88
PSYBABEK ... 88
READY 2 RUMBLE BOXING ... 113
R-Rock'n Riders ... 98
RISH DOWN ... 101
SKY SURFER ... 119
SMASH COUNT 2 ... 84、86、88
SNOW BOARD KIDS PLUS ... 93
SUPER BOWLING ... 100
TIGER WOODS 99 PGA TOUR GOLF ... 100
to the extreme RUSHDOWN ... 89
TRICKY SLIDERS ... 94
TRIPLE PLAY 99 ... 89
VIRTUAL PROWRESTING 2 ... 102
WCW MAYHEM ... 112
WCW/ NWO THUNDER ... 94
WF ATTITUDE ... 110
WILD BOATER ... 114
WORLD STADIUM 3 ... 99
大家的哥爾夫球2 ... 101、107
去吧!FLY FISHING ... 93
全日本職業摔角～王者之魂 ... 99
糸井重里之釣鱸No.1決定版 ... 112
來打哥爾夫球吧! ... 114、116
來玩職業棒球隊! ... 118
釣道~溪流 湖編 ... 94
超SNOBOKIDS ... 96
新日本職業摔角 鬥魂烈傳4 ... 101、109
實況POWERFUL職業棒球 ... 92
實況POWERFUL職業棒球6 ... 101
實況POWERFUL職業棒球'99開幕版 ... 103、106
撞球re-mix Billard Multiple ... 98

SRPG

ALU GU LATE ... 98
BLACK / MARTIX AD ... 100、111-114
BRAVE SAGA 2 ... 105
DEVICEREIGN ... 96
DIGIMON WORLD ... 92、94
ECSAFORM ... 94
FRONT MISSION 3 ... 98、102、106、108-113
GATE KEEPERS ... 96、114、117
Innocent Tears ... 113
LANGRISSER MILLENNIUM ... 104、108、113、114
LORD MONARCH~新佳亞王國記 ... 91
LUNAR WING~超越時間的聖戰 ... 114
OGRE BATTLE 64 Person of Lordly Caliber ... 90、101、105-108
REAL ROBOT戰線 ... 108
SEVENTH CROSS ... 91
SPECTRAL FORCE可愛邪惡 ... 109
SUMMON NIGHT ... 114
VANDAL HEARTS II～天上之門 ... 102-103、105-107
VERMILLION DESERT ... 114
White Diamond ... 115
三一萬能俠大決戰 ... 97、106、110
火炎之紋章 多拉基亞776 ... 109
西遊記 ... 113-115
央華封神~央華盛放之時刻 ... 114、117
重裝機兵VALKEN 2 ... 100-101、107
真 魔裝機神PANZER WARFARE ... 115
森之王國 ... 113
陸行鳥不思議迷宮2 ... 91
超級機械人大戰64 ... 106、111、113-116
超級機械人大戰α ... 109
超級機械人大戰COMPACT ... 100-102
超級機械人大戰Complete Box ... 96、102-104
超級機械人大戰F ... 90
超級機械人大戰F完結編 ... 99
新世代機械人戰記 BRAVE SAGA ... 91
裝甲騎兵VOTOMS 鋼鐵之軍勢 ... 111
聖戰士登霸 ... 106
聖靈機RAI BLADE ... 109、116
魔女大作戰 ... 94

STG

70年代風ROBOT ANIME GEP-X ... 102
ACE COMBAT 3 Electrosphere ... 88、90、93、95、102-104
AIRFORCE DELTA ... 104、106-107
ARMY MEN AIR ATTACK ... 114
B-MOVIE ... 92
BIOHAZARD GUNSURVIVOR ... 111、114、118、119
COLONY WARS VENGEANGE ... 88
COTTON ORIGINAL ... 101
DEATH CRIMSON 2 ... 101、114、115
DEEP FREEZE ... 93
DUKE NUKEM ... 95
FLIGHT SHOOTING ... 89
FORSAKEN ... 110
GIGA WING ... 114
GUNBARL ... 91
GUNBIRD 2 ... 118
INCOMING人類最終決戰 ... 91
IS INTERNATIONAL SECTION ... 94
MACROSS VF-X2 ... 97、102、109
MEDAL OF HONOR ... 115
OMEGA BOOST ... 97、100
RAINBOW COTTON ... 119
PANORAMA COTTON II ... 101
PERFECT DARK ... 112
QUAKE II ... 112
Q版戰車 ... 96
R-TYPE⊿ ... 84、88-89
RAY CRISIS ... 89
RESCUESHOT BUBIBO ... 116、119
RETRO FORCE ... 96
SPACE INVADER 2000 ... 90
STAR IXIOM ... 90、93、110
STAR WAR ROGUE SQUADRON ... 91
The House of the Dead II ... 94、97-98
TINY TANK: UP YOUR ARSENAL ... 91
七星鬥神GUYFERD小丑幫壞滅作戰 ... 89
宇宙機動VANARK ... 112
衰仔樂園 ... 92
紫炎龍 ... 100
蒼鋼之騎兵SPACE GRIFFON ... 114
超時空要塞 可有記起愛 ... 100、102
機動戰士高達外傳 殖民星墜落之地 ... 95、101、108-109、113
爆裂無敵番外王 ... 107、114、116

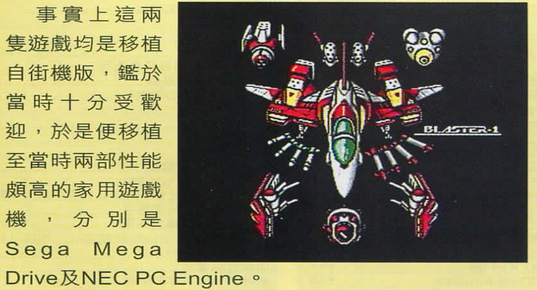
TAB

BACK GAMMON ... 93
CAESARA PALACE II ... 88
CULDCEPT EXPANSION ... 101、104-106
DICE DE CHOCOBO ... 112
DIGIMON WORLD DIGITAL CARD BATTLE ... 118
DRAGON MONEY ... 101
DX社長遊戲 ... 105
GRINT GRITTER ... 108
HIGH SCHOOL OF BLITZ ... 112、115
LITTLE LOVERS SHE SO GAME ... 110
MARIO PARTY ... 88
MONSTER PUNISH ... 118
PALM TOWN ... 105
REVERSI森田之最強 ... 101
SIMPLE 1500 SERIES ... 101
STREET麻雀TRANS 麻神2 ... 111
VIRUS-THE BATTLE FIELD ... 99
日本島～命運由骰子決定!? ... 112
元祖家庭麻雀 ... 103
打麻雀吧! ... 101
吉本麻雀俱樂部 ... 95
美少女夢工場 GO GO 公主 ... 93
挑戰女流雀士 ... 114
桃太郎電鐵V ... 110、117
哥斯拉TRADING BATTLE ... 90
問答人生遊戲~運與頭大富豪 ... 111
祇園花2 金澤文子編 ... 94
遊戲王 真DUEL MONSTERS被封印的記憶 ... 116
電幻天使對戰麻雀SHANGRI-LA ... 115
製造美少女雀士! ... 107、111
撞球BILLIARD MASTER 2 ... 111
爆發!怒之鐵劍 ... 88
邏輯麻雀 創龍三人打 ... 101

撰文者：山寺良牙

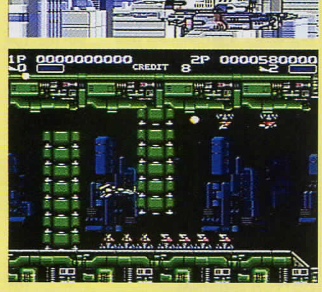


事實上這兩隻遊戲均是移植自街機版，鑑於當時十分受歡迎，於是便移植至當時兩部性能頗高的家用遊戲機，分別是Sega Mega Drive及NEC PC Engine。







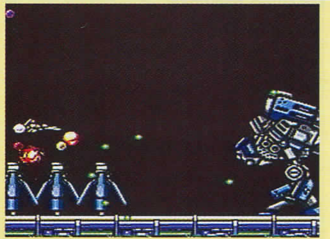


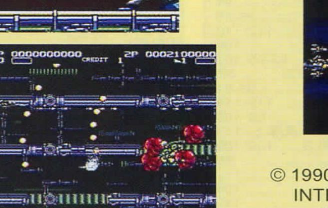
是最先移植的版本，而移植的廠商是PC Engine的其中一位老臣子「HUDSON」，以當時來說可說是移植度很高的作品，不過玩下去便會知道，只是版面上作出移植，實際上敵人所出現的位置及數量是有所不同的，特別是第二版(Phase Two)的版面，玩者所走的通道是完全不一樣的，而且版面拉動速度比街機版還要快，對於習慣街機版的玩者來說可有點吃力，不過相對的就是多了一份新的樂趣；敵人的攻擊數量及火力均十分之高，對於當時的本人，說得不好聽的一句：「比街機版還要難玩！十分吃力！」以當時的遊戲來說，就是這樣的了，因為本人覺得自從Mega Drive以後，遊戲的難度有逐漸下降的跡象。呀！除了Dreamcast以外。



PC Engine版
發售商／移植廠商：HUDSON SOFT
發售日：1990年11月2日
價格：6500日圓
類別：射擊遊戲
產品編號：HC90038
附註：二人同時遊玩











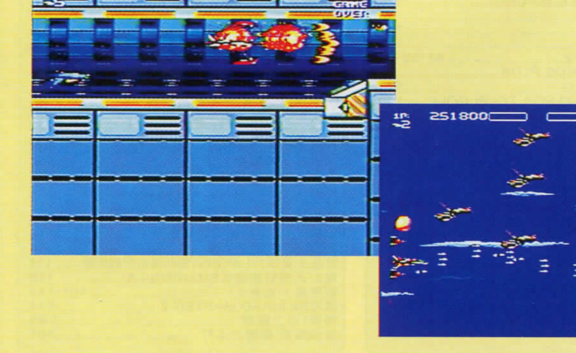
說真一句，本人玩Mega Drive的日子比PC Engine還久，因為本人是先擁有Sega Saturn以後才購入PC Engine DUO的。至於後期再推出的Mega Drive版，便改由原街機的開發廠商「KANEKO(金子製作所)」移植，而今次這個版本就可說是100%完全移植，敵人出場的位置以至版面物件放置位置均與街機版一樣，難度方面亦有所調低，無論是初學者或是上手的玩家很快便能適應，而玩過街機的玩者亦十分雀躍，皆因可不再「奉獻」到機場之中；此外在第四、五版(Phase Four、Five)中在太空浮遊的移動效果亦完全重現於遊戲中，並不想之前版本的效果小(Mega Drive版的太空浮遊效果是較強的)，至於不太一樣的地方，相信就是自機好像變小了，令到擊中判定亦有所改變。

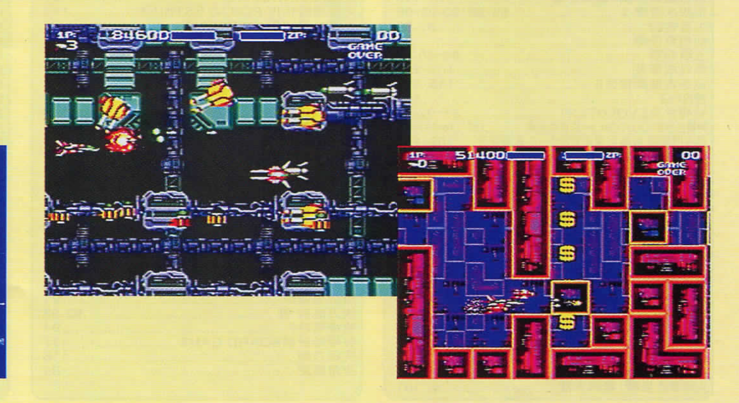
Mega Drive版
發售商：KANEKO(金子製作所)
發售日：1991年1月31日
價格：6000日圓
類別：射擊遊戲
產品編號：T-33013
附註：二人同時遊玩











Text：綠毛小春

街頭GAME霸王 ZERO

電車GO最新情報！



唔知閣下係唔係一位《電車GO！》Fans呢？TAITO已經正式發表其最新作《電車GO！3～通勤編~》，隻GAME就由旗下最強基板TAITO TYPE-ZERO開發，所以多邊型處理方面將會係較以前之《電車GO！》作品出色。另一方面，此作唔單只於行車路線、車種選擇方面大幅增加，仲會加入一個名為「鐵人MODE」之新模式，而呢個模式對係挑戰各位玩家，事關呢個MODE係唔係有任何提示，即係邊個站停、幾時停幾時開車係「憑感覺做事」！仲有就係呢部機會加入時計功能，即係玩者入錢玩之時間會影響所能選擇之行車路線，有關方面亦表示此作之路線會有早晚之分，而且亦都有部份路線於指定時段進行遊戲方可玩到……大家係唔係好想試一試呢？AOU SHOW將會展出，而推出日期則暫定為3月。





■有無興趣挑戰鐵人MODE呢？

SEGA新基板係DNB？

最近Sega Europe再一次正式向外界發表一直以來並無HIKARU基板存在過，而各位所提及之基板其實正式名稱係DNB基板，即係兩塊NAOMI合併之複合基板(Double Naomi Board)。不過SEGA方面亦都唔否認有新基板開發中，不過暫時仍未係時候向各位公開咁話。另一方面，SEGA亦暗示《VIRTUA FIGHTER 4》現正開發中，事源就係美國SEGA向外界發表其公司正開發一隻旗下格鬥遊戲之第四作……老實講句，SEGA除《VIRTUA FIGHTER》以外仲有邊隻格鬥GAME出過第三集丫！

SOFT 5研新搞作！

唔知大家仲記唔記得SEGA於去年AM SHOW中發表之賽車遊戲《STAR WAR-EISODE 1-RACER ARCADE》？呢隻GAME其實係由SOFT 5研(《SEGA RALLY 2》)所開發，最近SOFT 5研亦都已經向外界發表話現正開發另一隻賽車遊戲，暫名為《NASCAR》，不過隻GAME暫時就仲未有資料者圖片公開，只係知道將會於本月尾之AOU SHOW中展出。

由PS打返落街機！

如果閣下自問係一位專業機迷的話，相信點都聽過CAPCOM《私立學園》呢隻GAME啦！而最近CAPCOM最近於都正式發表《私立學園》續篇現正開發中，而遊戲基本玩法並唔會作出太大之變更，不過招式及登角色方面則會作出大幅修改。遊戲以NAOMI基板開發，暫時所知並唔會於AOU SHOW中展出，而且最快都要年底先至有得玩，睇怕各位都要慢慢等喇。

全港首個《DEAD OR ALIVE》大賽順利舉行！



各位有無去睇《DEAD OR ALIVE 2》比賽呢？小弟就當然有到場望望啦，而且當日主辦單位TECMO代理CSK仲放埋部《DEAD OR ALIVE 2 Millennium》俾大家玩！閣下無去就真係蝕底喇。講返個比賽先，當日參賽者實力有幾高、打機有幾勁都唔駛多講啦，睇班高手玩Hold玩到唔駛入指令咁，真係睇到都有D驚；就當日比賽所見，最受高手們歡迎角色都可以話係第一女主角KASUMI……最後四強分別係何子健(KASUMI、HAYABUSA)、羅家駒(AYANE、EIN)、鄭子龍(KASUMI、AYANE)以及何子龍(TINA、BASS)。最後由何子健(KASUMI、HAYABUSA)得到冠軍寶座！



■唔係講大話，當日真係好多人參觀比賽！



■日本CSK代表同來賓對戰！贏到佢就可以得到《DOA 2》SOUND TRACK一隻，正呀！



■講開又講，好似無女性參賽者喎……



■三甲合照！(左起)季軍何子龍、冠軍何子健以及亞軍鄭子龍

TEXT: IKI
協力: Raymond
鳴謝: 高登33電腦廣場地下E鋪華宏科技有限公司

「母板」你睇！！

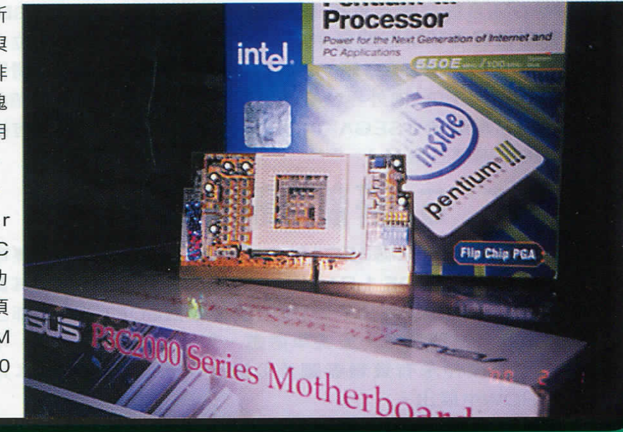
又係時候睇「表」做人喇！

這是一個「超頻」年代，人人買電腦也嚷著要「超頻」，但大家明白「超」甚麼？簡單來說，即是要CPU處於高過本身頻數下工作(夾硬「谷」快粒CPU)。其實，一粒CPU的工作頻數是等於「外頻」及「倍頻」的相乘，例如一粒500MHz的CPU，本來就等於5乘100MHz，當中「5」是「倍頻」，而「100MHz」則為「外頻」。如此類推，如要「超頻」，則把100MHz的工作頻數調至133MHz或以上，即133MHZ乘5＝666MHz，但不保証一定成功，其中又以Intel 500e或550e的CPU系列在「超頻」後較穩定。而如果CPU能配合一塊好的Motherboard，則能在「超頻」後有更佳效果，就如以下介紹的Motherboard。

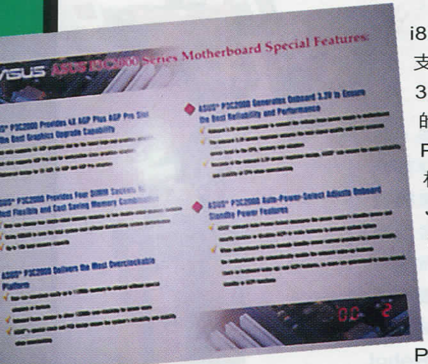


P3C2000 Intel 820 CAMINO Motherboard登場

華碩P3C系列最新的Intel 820 Chipset與133MHz前側匯流排(FSB) ATX架構。這塊最新的晶片組可使用RAMBUS DRAM、AGP 4X/PRO Slot、UDMA/66、Jumper Free BIOS與PC Health Monitoring等功能。同時也可藉由華碩特有的DR2 DIMM Riser來支援PC100 SDRAM。



底板簡介



華碩P3C2000以最新的「Intel i820 Chipset」與ATX為設計架構，支援最新的Intel Pentium III 300~733+MHz處理器.此種最新的晶片組是最先採行可支援PC800MHz RDRAM。此款主機板同時亦可經由BIOS設定支援Jumper Free Mode。除此之外，並配有內建的AGP 4X/PRO插槽可支援高階3D繪圖。同時，也支援2X模式。Intel最新技術尤其可使高階工作站採用華碩多重PCI與ISA插槽組合。

晶片組之特色Chipset Feature

最新的「Intel 820 Chipset」現支援133MHz前側匯流排(FSB, Front Side Bus)可達到最佳化的系統整體效能。採82820 Memory Hub Controller (MCH), 82801AA I/O Controller Hub (ICH) and 82802 Firmware Hub (FWH)提供更強悍的繪圖功能並可直接使繪圖處理直接經由Accelerated Hub架構(較PCI Bus speed at 266MB/sec為兩倍)，直接存取內建的記憶體控制器，並具有BIOS儲存功能。

-支援Intel Pentium(r) II/III 300MHz~733+MHz CPU
-4x DIMM sockets for up to PC800 RDRAM.
-雙Ultra DMA/66 BM IDE Connector
-5 PCI and 1 ISA slots
-AGP 4X/PRO插槽
-133MHz 前側匯流排(Front Side Bus)
-符 合 PC ' 99規格
-Jumper Free BIOS 與 CPU Setting

底板特色 Main Feature

1）支援Intel最新中央處理器:

Intel Pentium III 100MHz FSB, Katmai core, SECC2
Intel Pentium III B 133MHz FSB, Katmai core, SECC2
Intel Pentium III E 100MHz FSB, Coppermine core, SECC2
Intel Pentium III EB 133MHz FSB, Coppermine core, SECC2
Intel Pentium II 100MHz FSB, SECC



2）AGP Pro 插槽

支援新Accelerated Graphics Port Pro card以提供高度效能，可使3D繪圖採1X, 2X,或4X mode bus(其它較少底板能支援AGP Pro)。

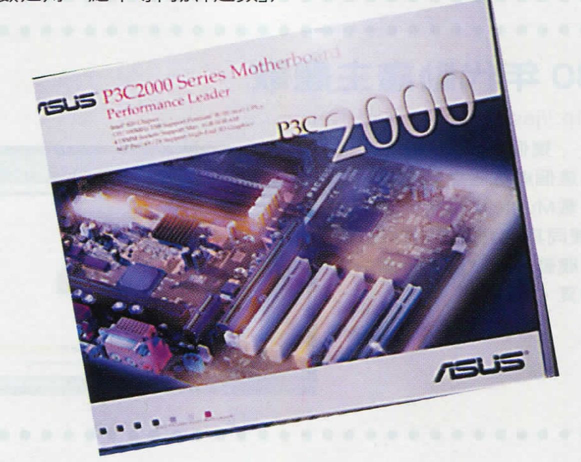
3）Jumper Free 模式

在啟動「Jumper Free」時，可經由BIOS設定處理器及作超頻和設定電壓，同時亦提供了DIP switches替代Jumper，以供用家選擇自行在主機板上調整處理器外頻。

CPU外部時脈頻率與倍頻數的Jumper調整

CPU (MHz)	PCI (MHz)	Freq.1	Freq.2	Freq.3	Freq.4	Freq.5
103.0	34.33	ON	ON	ON	ON	ON
105.0	35.00	OFF	ON	ON	ON	ON
100.9	33.63	OFF	OFF	ON	ON	ON
107.0	35.67	ON	ON	OFF	ON	ON
109.0	36.33	OFF	ON	OFF	ON	ON
112.0	37.33	ON	OFF	OFF	ON	ON
114.0	28.5	OFF	OFF	OFF	ON	ON
116.1	29.0	ON	ON	ON	OFF	ON
118.0	29.5	ON	OFF	ON	ON	OFF
120.0	40.00	OFF	OFF	ON	OFF	ON
122.0	40.67	ON	OFF	OFF	ON	ON
125.1	41.7	OFF	ON	OFF	OFF	ON
128.2	42.73	ON	OFF	OFF	OFF	ON
130.0	43.33	ON	OFF	OFF	OFF	OFF
133.90	33.48	OFF	ON	ON	ON	OFF
138	34.5	OFF	ON	ON	OFF	ON
142	35.5	OFF	OFF	ON	ON	OFF
146	36.5	OFF	ON	OFF	ON	ON
150	37.5	OFF	ON	OFF	ON	OFF
153	38.25	OFF	ON	OFF	OFF	ON
156	39	OFF	ON	OFF	OFF	OFF
159.1	39.78	OFF	OFF	ON	ON	ON
162	40.5	OFF	OFF	ON	ON	OFF
165	41.25	OFF	OFF	ON	OFF	ON
168	42	OFF	OFF	ON	OFF	OFF
171	42.75	OFF	OFF	OFF	ON	ON
174	43.5	OFF	OFF	OFF	ON	OFF
177	42.25	OFF	OFF	OFF	OFF	ON
180	45	OFF	OFF	OFF	OFF	OFF

最後，有一點注意，在Jumper Free模式下，所有的dip switches (DSW) 必須設定為OFF，當在「手動設定模式」(Manual CPU Setting)下，「Jumper Free模式」必須關閉。此外，在下並不建議玩者對的處理器作「超頻」的動作，因為它可能造成工作頻率的降低以及系統的不穩定而時常出現Hang機的現象。(以上的表僅為作調整頻數之用，絕不等同於「超頻」)



TEXT: IKI

熱血覺醒！Super Robot之魂!!

動畫網頁介紹篇 Vol.1



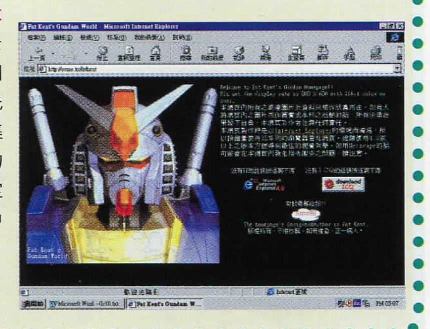


上期的《Rider》網頁介紹正唔正先？所謂「寫開有條癮」，筆者簡直欲罷不能。話說回來，「動畫」一詞，英文Animation，相信是一個你我也熟悉的名詞，它可謂伴著我們成長。以男孩子來說，不少機械人可說是我們的偶像。你又隨口可講出多少套機械人作品？《宇宙大帝》、《鬥將大武士》、《黃金戰士》、《高狄安》、《光速戰神》、《金毛獅王》、‧‧‧‧在香港，自1993年超任《第3次超級機械人大戰》推出以來，坊間立即掀起一股《機戰》熱潮，隨後數集的《機戰》更令熱潮推至頂點，令一眾機迷對遊戲中的機械人作品產生興趣。故筆者亦相信不少機械人迷也是由這時才正式迷上或認識各機械人作品的。今次，筆者將會刊登多個與各機械人作品相關的網站，希望各位Super Robot迷喜歡。呀！仲有一句，恭喜發財！祝各位讀書的學業猛進，工作的步步高升！(由於今期的題目較廣泛，為免混亂，故今次只以作品名分類而不刊登網名)

機動戰士 Gundam

http://come.to/fatkent

《機動戰士Gundam》這套作品打開了真實型機械人的先河。在這個網頁內收集有機動戰士高達世界的MS，世界及人物設定資料。留意這是一個中文網頁。



新世紀 Evagelion

http://members.xoom.com/_XOOM/Evangelion95/index.htm

《新世紀Evagelion》在港被譯作《新世紀福音戰士》，其「正確」讀法應為《Eva》，這個網頁內包含人物、武器、影片及歷史介紹。留意這是一個中文網頁。



鐵甲萬能俠

http://jasonstudio.com/mazinger-z/

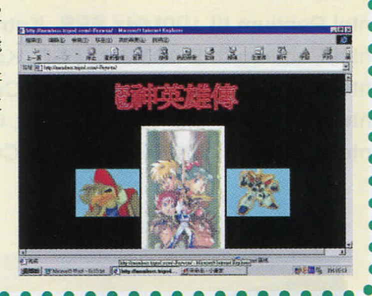


《無敵鐵金鋼》是《鐵甲萬能俠》在台的譯名，其日文原名為《Mazinger Z》。在這個網頁內包括可下載音樂、Wallpaper及Link集。留意這是一個中文網頁。

魔神英雄傳

http://members.tripod.com/~Faywun/

提到《魔神英雄傳》大家可會聯想到誰？美子？飛雲？龍神號？虎王？抑或是海火子？這個網頁內包括大量的圖片集，絕不能錯過。留意這是一個中文網頁。



80年代動畫主題歌

http://jasonstudio.com/memory/

這個網頁一如其名，因為這個網頁的主要內容是可下載Music，包括多套作品(連同其他非機械人作品)的主題歌。留意這是一個中文網頁。



機動警察 Patlabour

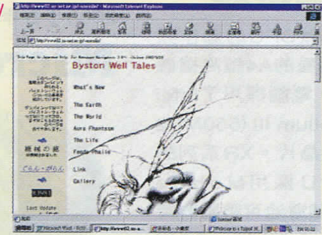
http://members.tripod.com/SVII/patlabor.htm



《機動警察Patlabour》曾在港播放，而且亦有過一段時間廣受本港動畫迷愛戴。在這個網頁內包含故事、角色的介紹及Link集。留意這是一個中文網頁。

聖戰士登霸
http://www02.so-net.ne.jp/~anexile/

提到《聖戰士登霸》大家可會知道甚麼？奧拿斬？Hyper化？抑或是座間翔？這個網頁內包括介紹其故事、世界觀以及大量的圖片集，絕不能錯過。留意這是一個日文網頁。



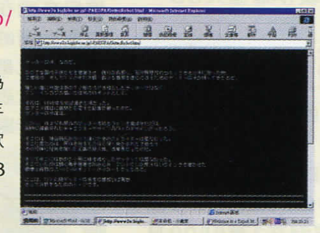
六神合體 Godmars
http://www2.justnet.ne.jp/~akiko.saito/love/godmars/godmars.html

筆者兒時偶像，與《鐵甲人》同樣為《機戰64》中始登場的角色，網頁內包含了有關Character介紹、故事解説、放映一覽等。原著中共有3部故事，留意這是一個日文網頁。



真三一萬能俠
http://www2u.biglobe.ne.jp/~PAKOPA/GetterRobot.html

《真三一萬能俠》的日文為《Shin Getter Robo》，1999年OVA作品，其VCD在港也曾掀起熱潮。在這個網頁內包含全13話的劇情分析，Fans不能錯過。留意這是一個日文網頁。



超時空要塞 Macross
http://www.macross.co.jp/

雖然從未在以往《機戰》中登場，但《Macross》的名氣實在太響，基本上，這是《Macross》的公式Homepage。內有《Macross》的商品情報及Event情報等。留意這是一個日文網頁。



鐵甲人
http://www2.raidway.ne.jp/~o-taro/gr/index.html

《鐵甲人》原名《Giant Robo》，是《機戰64》始登場的角色，在這個網頁內包含了有關《Giant Robo》的資料，好像Character介紹、故事解構等。留意這是一個日文網頁。



重戰機 L.Gaim
http://www.pat.hi-ho.ne.jp/paku/l_gaim/l_gaim.html

自《機戰4》後便一直活躍的角色，在這個網頁內包含《重戰機L.Gaim》內全劇情的次回預告，以及有關所有Heavy Metal(作品中機體的稱謂)的紹介。留意這是一個日文網頁。



傳説巨神依迪安
http://www.ne.jp/asahi/kuzunoha/cyborg/ideon/

《機戰F完結篇》中大活躍的角色，在這個網頁內包含有關《傳説巨神依迪安》的一切，包括闡釋了甚麼是「伊迪」的力量，對研究「伊迪」這股神秘力量很有幫助。留意這是一個日文網頁。



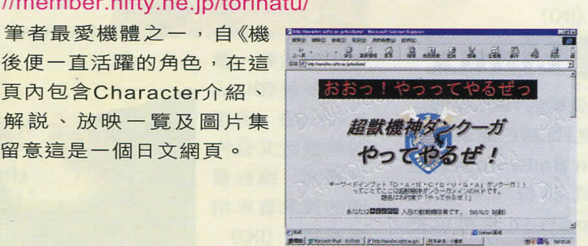
Japan Animation大典
http://member.nifty.ne.jp/teraji/

這個網頁的名字筆者自己作的，為《機戰》迷必上網之一。網頁內包含所有(由1963年～1999年)機械人作品的資料，包括其TV、Movie及Ova版資料，以及有關聲優的資料。留意這是一個日文網頁。



超戰機神斷空我
http://member.nifty.ne.jp/torihatu/

筆者最愛機體之一，自《機戰4》後便一直活躍的角色，在這個網頁內包含Character介紹、故事解説、放映一覽及圖片集等。留意這是一個日文網頁。



Animation Wallpaper
ftp://ftp.sunet.se/pub/tv+movies/anime-manga/sorted/

這個網頁的名字也是筆者自己作的，同樣為必上網之一。網頁只須依照作品的英文名稱Click進相應Folder，便可在Image內Download Wallpaper、在Sound處Download Music等，其中某些File是以Zip形式儲存。留意這是一個「日版英文」網頁。





腦情組

黑馬晶片登場

Transmeta公司自從1995年成立以來，在網站上一向都極少對外透露公司訊息，充滿神祕色彩。最近，它卻突然向世人展示了兩款祕密研製的高性能、但低耗電量電腦晶片—「Crusoe」，其型號分別是TM3210和TM5400。展示會上展出一大批採用這兩款晶片的上網設備、Notebook和運行Win 98的筆記本電腦樣機。

Crusoe的核心因素是其「Code Morphing」(代碼變形)軟件。這個軟件作用於一個結構簡單的「VLIW」(超長指令詞)引擎，使其發揮出一個等同於Intel晶片體系處理器的功能。但是Crusoe並不是一款普通的Intel體系兼容晶片。它的厲害之處在於它對Intel晶片體系的兼容是通過軟件實現的，體積僅有Intel晶片的四分之一左右，然而功能卻毫不遜色。(IKI)

威脅！日本半導體霸主地位不保？

據日經Market Access最新預測，2000年第三季(7～9月)台灣半導體產能將可望超越南韓，躍升全球第三位。日經MA指出，台灣半導體業寡佔化傾向日趨明顯，例如台積電先後購併德　半導體、世大積體電路，聯華電子也急遽擴展生產規模；兩者分別預定於2000年進行約2,500億日圓的設備投資。而日本2000年全年半導體產能為655 萬片，領先台灣的幅度逐漸縮小。台灣業者近來積極投資設置使用新一代12吋晶圓的工廠，今後甚至可能威脅日本的霸主地位。(IKI)

在Linus上玩《雷神之槌》

經常成為技術舞台中心的Linus Torvalds，在這次Transmeta揭露它高機密的Crusoe晶片系列的活動中，只扮演了花瓶的角色。Lunux核心的創造人Torvalds恰好是Transmeta的員工，他在該公司介紹了新晶片後曾短暫地走上了舞台，但是他只是上台展示他玩《Quake》(雷神之槌)遊戲的技巧，以及Show　off這款遊戲在Linux與Transmeta的晶片上的執行有多棒的效果。諷刺的是，除了展示《Quake》遊戲外，Torvalds從未成為整個Crusoe展示的重心，因為這家公司將它獲得注意的原因歸功於它的高等技術。(IKI)

Sony推出最新的VAIO筆記本電腦高檔機種

Sony最近宣布推出兩款CPU的動作頻率，液晶畫面的大小有所差異的A4型高檔機種"RCG-XR"筆記本電腦。電腦採用了Intel在同一天公布的Mobile Pentium III (650MHz和600MHz2品種) 微處理器晶片。XR系列的最高檔機種XR9S的CPU採用Mobile PentiumIII (650MHz)。一個電池可驅動的時間與原有機型相同，約為2～3.5小時。OS則為Windows98 Second Edition。兩個機種都配備了記錄速度為最大4倍速的外置CD-RW驅動器以及CD制作軟件「Easy CD Crealor 4 Standard」，以便於用戶製作造個人CD。(IKI)

歐姆龍推出廉價ISDN

歐姆龍公司於上月19日推出了新開發的ISDN路由器「VIAGGIO Home Router MT128HR」，並將從2月5日開始發售。該路由器的特點是具備了3個10BASE-T規格的LAN端口，產品價格也控制在3萬6800日元。利用該路由器，連接LAN端口的數台微機可以共用連接一家網絡服務商。使用2條ISDN的B路徑可以實現128Mbps通信的多鍊路通信。(IKI)

富士通公司推出200MHz DDR接口的64Mbit FCRAM

富士通公司開發了兩款配置了200MHz DDR (double data rate) 接口的64Mbit FCRAM (Fast Cycle RAM)，並且開始發售。該產品的輸入輸出接口有SSTL_2接口的「MB81P643287」以及CMOS發送終端的「MB81N643289」。每種產品都有時鐘頻率分別為200MHz和167MHz的品種，以及寫入執行有「1」和「CL-1」的品種。產品的隨機讀取時間為30ns。售價則為4200日元。(IKI)

你的電腦只有2年壽命

美國IDC對電腦的經濟壽命周期進行調查後得出了一個結論，其價值最長也就是3年。據此「3年」是指勉強維持其價值的最大極限。另外，綜合了該公司各類調查結果，這個期限還會縮短，基本上是接近「2年以內」。電腦廠家今後將會繼續降低價格，並且不斷提高處理速度。只要用戶想用更少的錢購買更高性能的電腦這一狀況持續，電腦的經濟壽命周期就會縮短。(IKI)

《昇剛》轉戰Linux

Monolith已經宣佈該公司的1998年的巨大機器人射擊遊戲，『昇剛』目前已經將平台轉移至Linux了。Hyperion Software將會進行轉換平台必要的程式部份。在經過Monolith的允許，Hyperion將可以把LithTech與LithTech 2.0的3D引擎轉換至Linux上，這將有助於在Linux上開發其他使用這兩個引擎的遊戲，如Sanity與KISS Psycho Circus。《昇剛》Linux版預計將於2000年春季末推出。(IKI)

Microsoft方向盤



Microsoft這一款方向盤，擁有俗稱「搶恁v功能的支援。只要遊戲中有支援力回饋的功能，在遊戲進行之中，便可以模擬車輛在行進中所遇到的各種震動，或是利用力回饋來表現目前車輛所遇到的阻礙。所以玩家可能使用力回饋的功能後，會不太適應。因為不像以前要怎麼開就怎麼開，想要轉彎可能會覺得方向盤有些阻力，便是為了模擬真實環境下的操縱感，而加上的效果。(IKI)





Monolith的程式設計師加入Valve

Monolith的執行長Jason Hall更新了他的.plan檔案，內容為Mike Dassault已經離開了他的部門並到了他們的競爭對手Valve Software。Dassault他是該公司相當成功的LithTech 3D引擎的開發者這個引擎使用在《血祭2》和《昇剛》，他在Monolith的最後一天是明天。這個引擎的後續版本將會用在Sanity、No One Lives Forever、以及KISS Psycho Cirsus。Dassault將會在Valve Software持續他在開發3D引擎的工作。到目前為止，那個計畫整個細節還不清楚，然而最有可能的將是去年的《戰慄時空》的續集。(IKI)

《Black & White》新畫面



Peter Molyneux這位傳奇性的遊戲設計師自跳蹧後，便自組了遊戲工作室「Lionhead Studios」，這家工作室的第一套遊戲便是《Black & White》，這套遊戲最近又公佈新畫面，這些畫面的質素看來相當不錯。(IKI)



RPG夢工廠 做GAME？你也可以！

發行商：遊戲橘子
發售日：預定1月
遊戲類型：RPG製作工具
系統需求：WIN95/98

TEXT BY隨風

覺得常常要等遊戲推出，等它延期很麻煩嗎？覺得遊戲的劇情太沈悶，不夠有趣嗎？覺得角色的招式不漂亮，設定又老土嗎？如果以上答案是YES的話，不要遲疑，立即玩一玩這隻《RPG夢工廠》吧！由角色設定，遊戲版圖，遊戲劇情．．等，全部都由玩者決定！要多有趣就有多有趣，要多漂亮就有多漂亮！各位，發揮你們的創意吧！

要英雄少年還是美豔俠女？—

很多時候玩者購買遊戲也是因為被它那美美的人物設定吸引了，既然如此，做遊戲時角色的設定應該是一門大學問吧？首先玩者要先為角色找一個樣貌，可以用遊戲中原有的或是用自己的圖片，跟著再設定他的職業，能力，所裝備的道具等，很快地，只屬於你的角色就出現了！不知道各位會不會做出一個擁有「緋村劍心」外表，性格卻像「美少女戰士」的人呢？





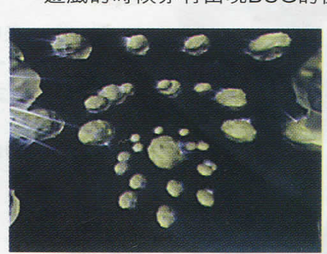
豐富的版圖，正呀！—



花雖美豔，亦要有綠葉扶持。即使有多好的劇情，也要有豐富的版面有吸引人繼續玩下去。同樣地，玩者隨了可以用遊戲中本已有的版圖外，亦可用版圖略加修改。另外亦有一個範本，玩者剛開始修改時可以用範本一步步地修改，熟習後就可以原原完完設計一個有強烈個人風格的遊戲了！

唔好有口話人冇口話自己呀！—

常常聽到有玩者埋怨遊戲中實在太多BUG了！可是，玩者製作遊戲的時候亦有出現BUG的機會，如果想避免BUG的話，就要在製作遊戲前先想好一個完整的劇本，不然也許整個遊戲都是在原地打轉呢！另外，雖然遊戲是創作無限的幻想空間，不過也不要做一些不合邏輯的設定，例如說把海放在天的位置，這根本是沒可能發生呀！



炫耀的攻擊再不是難事—

有沒有想過遊戲中那些極華麗的魔法攻擊只需幾分鐘就可以做到？真的！沒騙你！要做出絕美的魔法再也不是難事，只需要選擇特效，攻擊能力，再為它起一個名字，只屬於你的魔法就出現囉。



製造商：智冠科技
發售日：預定二月
遊戲類型：教育
系統需求：WIN95/98

TEXT BY隨風



那貌美如花的人兒在霧色深處，身上帶有一陣荷花飄香，如夢似幻的出現在眼前。到底那是真實，還是夢境？跟如此美人相戀，到底是喜悅，還是罪孽？一起到圓明園探索咸豐帝與荷仙子的戀愛樂章，迷失在山明水秀的霧色中。

你就是咸豐皇帝—

想一嘗當皇帝嗎？而且更是一位多情皇帝。今次玩者就扮演咸豐帝，和荷花仙子展開一場轟轟烈烈的戀愛吧！一邊欣賞圓明園的秀麗景致，一邊在美人談情說愛，真是人生一樂也！不過，能不能抱得美人歸，就要看玩者下了多少苦心了！到底，兩人有什麼動人的戀愛故事？

彷如實物重現眼前—

遊戲中所有場景都是參照實物所繪製出來，不論是好像建築物、古董這那大型的物品。還是像樂器等微細的地方，也細緻的展示在玩者的眼前。那二十多個場景把玩者完全帶入圓明園，而且全部皆由3D製作，更為真實。熱愛中國歷史的你又怎會錯過這種活像親自遊於圓明園的感覺？

唯美的中國風樂章—

一切都顯得這麼有情調，又怎少得優美的配樂呢？中國特色的配典樂０，把浪漫氣息毫不保留。在絕美的景色中，再加上寧靜的古典樂曲，讓玩者完全陶醉其中(要小心別把唾液流到電腦上)。







TEXT BY隨風

發行商：華義國際
發售日：預定2月
遊戲類型：養成
系統需求：WIN 95

喜歡貓的玩者有福了！雖然以前曾推出過不少的養成遊戲，不過養貓在電腦遊戲上來說，此終是一件新鮮事。可愛的人形貓會常伴玩者左右，除了平時照顧牠的起居飲食外，亦要幫牠扮靚靚呀！好了，先為大家介紹一下這隻可愛的小貓咪吧！

夢幻小貓咪

「喵～帶我返屋企啦！」

喵，以後就請你多多指教囉！ー

假如有一天收到一封問你想不想養貓的依貓(E-mail)，你會如何回答呢？假如你收養了才發現是一隻有著人的身體，可是卻有一條長尾巴，貓耳朵的「貓女孩」，又會怎樣呢？故事的主角正是遇上這種事情，不過既然已經答應了人，就要養下去囉，好好的習慣「她」吧！而且玩者的照顧方法就是令小貓咪屬性更改的主要原因，而且亦會直接影響最後的結局呢！

喵，跟我玩！跟我玩！ー

跟真正的貓（人？）一樣，飲食是一定需要的。另外，亦要多點跟玩者的小貓咪玩耍，千萬不要冷落了牠呀！玩耍亦有很多種方法，除了用玩具跟牠玩外，更可帶牠到街上玩。而且，如果玩者把小貓咪的資料傳送到日本的設計公司，還可以不定期收到不同的新玩具及裝飾配件呢！平時可以幫她打扮打扮，有時也可以去參加比賽。每月一次的「喵喵大集合」，有很多小遊戲可以玩呢！例如服裝表演，獲勝的話除了可以得到一筆豐厚的獎金外，小貓的屬性亦會提高呢！



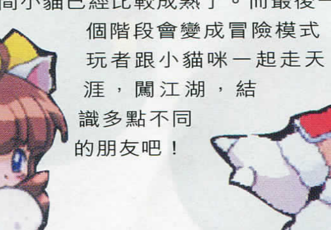
喵，有時也要用道具討我歡心ー

唉，真是「貓仔大過主人婆」了，為了讓小貓咪順利成長，除了日常照顧之外，亦要用一些寵物道具為小貓調整屬性。也要常常注意小貓的狀態，有什麼病痛還要立即治療。而且貓是很愛清潔的，遊戲中有不同的設備讓玩者為小貓咪梳洗打扮。總之，照顧一隻貓完全不會比照顧一個人輕鬆，玩者要有心理準備囉！



喵，我已經長大成「貓」了！ー

小貓的成長過程一共分為三個部份，首先是幼年期時間由初開始至第８０天。幼年期的小貓十分愛撒嬌，會常常發出一些「貓鳴～貓鳴～」的聲音，而且對四周的事物充滿著好奇，動作亦不太穩定，十分可愛。而第二個階段則是由第80天開始至可以獨立為此，這時間小貓已經比較成熟了。而最後一個階段會變成冒險模式，玩者跟小貓咪一起走天涯，闖江湖，結識多點不同的朋友吧！





喵，最終的結局到底會是．．ー

遊戲中除了有千多件特別事件之外，亦會因小貓的屬性而出現不同的結局。一共有二十多個結局呢！如果玩者想得好的結局就要好好對待玩者的小貓咪了。不過，眼看自己用心養育的小貓咪成長後遠去，心中不禁一陣心酸。不要緊，再來吧！遊戲是不會真正的GAME OVER，玩者要玩多少次也可以！





昨天、今天、明天也是戀愛天

明天是戀愛～Prime Beat Planet～

製造商：Unbalance
發售日：發售中
價格：3980日圓
類別：AVG
系統需求：Windows 95 & 98／Pentium II 233 MHz以上／60 MB以上硬碟空間

撰文者：山寺良牙

曾移植《電車GO！》等著名大作至電腦上的遊戲廠商——Unbalance，現在終於首次推出其首個原作作品，而這個作品在數月前（？）亦曾經介紹過，就是《明天是戀愛～Prime Beat Planet～》，而到現在遊戲進入發售階段，而且又有更多的新資料到手，現在就再次重溫一下遊戲故事，以及深入探討一下遊戲的系統。



回憶中的她

10年前某天，主角一人站在雨中，當時有位女孩名叫「坂本水葉」見主角這樣，於是便拿傘去給主角，只此之後，二人便經常一起遊玩，不過有一天，主角因某原因而搬離這地方，同時亦與水葉分別。

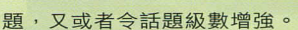
來到10年後的今天，主角再次回到這地方，並且入讀高中，當然亦再度遇上水葉與及其他女孩，而遊戲亦正式開始。

一個正式的交往從交談開始

遊戲雖説是屬於戀愛育成模擬遊戲，但沒有任何能力值的關係，反而重要的就在交談方面，在遊戲流程方面，星期一至星期五只是單純的經過，看看有否特別件遇上；而於到星期六，則是下課後在校內到處移動，遇上女孩交談或發生事件，當然這個會影響到女孩到主角的好感，此外要取得女孩的約會亦只有在這天進行，要留意在校內行動的時間是有限的，所以要好好的利用。

至於來到星期日，則是與女孩約會的日子，當中除了交談之外，亦會有一些只會在約會時才發生的事件，而這些事件當然亦會隨女孩對主角的好感度及戀愛完成度而有所改變。

另外既然剛才説到交談是遊戲的一個主要部份，而交談又怎能缺少話題呢？所以話題亦是主要一部份，那話題從何得手呢？在最初時，主角所擁有的話題只是有限，很快便會用盡，若是對女孩使用同一話題過多的話，反而會出現反效果；所以到星期日的晚上，可以到表妹大村鈴的房間處，從中取得新的話題，又或者令話題級數增強。







遊戲特色

從了剛才所提到的外，遊戲中人物出場時亦會有不少表情，十分多的事件，此外最重要的是所有對白均有語音，令臨場感大幅增加好幾倍。

回憶中的故事 Refrain Blue

久久未有新作出場的遊戲廠商elf，進入千禧年，終於推出其首個新作品，就是今次所介紹的《Refrain Blue》。

製造商：elf
發售日：發售中
價格：8800日圓
類別：AVG電子小説(18禁)
系統需求：Windows 95 & 98

撰文者：山寺良牙

遊戲嚴格來説，是屬於冒險遊戲一類，不過她亦可説是「電子小説」，因為遊戲本身進行的形式是類似小説般，除了背景的美麗Computer Graphic外，畫面大部份均以文字來表現出來，而這些文字當中，間中會出現一些可選擇的對白，而這些對白將會影響到程個遊戲故事的發展，當然主角與女孩之間所發展的關係亦會有所影響；而出場的女孩亦各有個性，活潑、冷淡、文靜的也有，玩者會喜歡誰吧？另外想提一點，就是這個遊戲會採用「新增可攻人物」的新系統，這個系統比較特別之處就是在完成一個人物的攻略後，便會再有新人物出現，最後才能知道故事的真相，當然遊戲的正式女主角「深景」的最低出場條件，亦就是要將其他女孩Clear後才會出現，那麼玩者們努力吧！



故事說主角原是位大好青年，而且亦有很高的志望及期望能成為一位田徑選手，可是在某次意外中令主角的夢想幻滅，就在主角墜入絕望的深淵時，再次來到蜻蛉海岸，當時主角在該處遇上一位女孩名叫深景的女性，經過她的一番安慰後，主角的心開始回復過來，同時主角亦喜歡上她，不過到最後，主角仍是要離開，而這段一個夏天的戀愛故事，亦只靠著由深景送給主角的畫而殘留著；在7年之後，主角亦是沒有淡忘這段感情，於是便趁夏天再次回到令主角完滿回憶的蜻蛉海岸，與此同時亦在該處遇上不少其他女孩，究竟在這段期間(8月3日～8月7日會有怎樣的動人故事、怎樣的結局出現呢？主角會否尋回他藏在心中多年的情感呢？



The Sim

《模擬》系列新成員！

發行商：Maxis
發售日：予定2000年2月
遊戲類型：模擬SLG
系統需求：WIN95/98

TEXT：IKI

多年前，《Sim City》推出時，大家也質疑，一隻沒有Ending的遊戲如何能有市場價值？結果，事實令起初對《Sim City》投以不信任票的人大跌眼鏡；同時，由於《Sim City》大受歡迎，自此以後，一系列《模擬》作品便如雨後春筍般推出(如《Sim Earth》、《Sim Life》、《Sim Tower》‥‥等)，而以下介紹的《The Sim》則是《模擬》系列的家族新成員，遊戲當中可讓大家在大城市內體驗另一種人生。

遊戲目的



基於《Sim City》的成功，讓設計者將焦點放在使用這些娃娃屋的人身上，讓玩家可以在《The Sim》中細細觀察小人的一舉一動，並控制著其人生道路上的起起落落，大凡職業、家庭、朋友、甚至羅曼蒂克的戀愛史，都在你的掌握之中。設計小組將人的生活分成三個基本元素—建築、購買、以及生活。遊戲一開始所創造出的人物會有飢餓、衛生、社會、歡樂、舒適‥‥等七項決定人物快樂程度的需求；而遊戲目的則是讓該人物所延伸出來的家庭快樂。

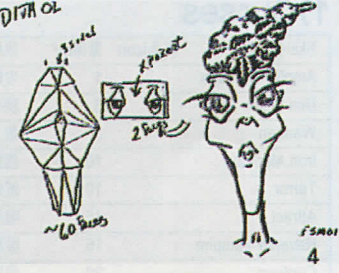


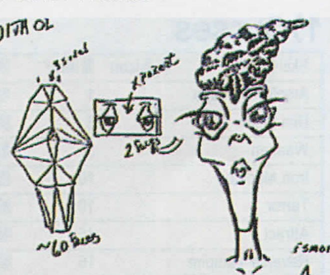


簡單，就是生活

生活是本遊戲最主要的部份，尤其與鄰居之間的互動更是如此。當大家聚在一起開披薩舞會、喝下午茶時，他們就會開始交談；對話時會在人頭上方出現類似漫畫中的對話泡泡作為輔助，而玩家也可以縮放螢幕大小，以更清楚的視野來瞭解他們到底在說些什麼。人類最後當然都會找一個配偶，所以如果發展順利，你的小人將會結婚，之後並有嬰兒，家庭最多可以擁有八名成員！











You've Got the Job



除了生活外，工作亦可算是本遊戲第二個主要的部份，遊戲中將工作分為十個「Career Track」(職業軌道)，同時，每個「Career Track」下有十種職業，故遊戲中的職業總數為一百種之多。其中最常見的十個「Career Track」為：商業、娛樂、法律、罪犯(？)、醫藥、軍事、政治、職業運動員、科學、以及「另類」的「X-Treme Career」。而所謂「另類」，則是指諸如韻律舞教練、健身房指導、攝影師、尋寶家、甚至是國家間諜等這些較為「偏門」一點的行業。

錢，可說是工作上的最大回報，遊戲中玩者可找到不少招聘廣告。在剛開始時，遊戲中只有一些基本的工作，留意這些工作可不是垂手可得的，如遇上求職失敗，人物便會失去信心，此時玩者便要設法讓人物回復信心。另外，就算找到了工作也不能掉以輕心，由於遊戲中並沒有「終生僱用制」這回事，如人物生性太懶惰或經常疏於職失，便得小心隨時被人炒魷！



真正互動式的模擬生活

Maxis將遊戲中的鄰居改成與網頁相容的檔案，讓玩家可以在網站上觀看並且下載；這背後的意義是，《The Sim》可以藉由此方式將所有玩家連起來，成為一個真正互動，而鏈結成一體的大社區。







TEXT：IKI



又有新消息，不過今次係「表」呀！

發行商：Blizzard
發售日：予定2000年2月
遊戲類型：RPG
系統需求：WIN95/98



雖然上期已為大家報導過有關《Diablo II》的新消息，不過當中有關5個新種族的Skill卻似乎並未提及，有見及此，今期將刊登有關5個新種族的Skill全技表以及其它全部種族的通用Skill技表，以作補鑊之用。

Amazon

1) Bow and Cross

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Fire		1	炎之箭	無
Magic		1	放出不會消耗Mana的箭	無
Cold		5	冰之箭	無
Multi Shot		5	放出一支能作複數攻擊的箭	Magic
Exploding		10	可作誘爆的炎之箭	Multi Shot或Fire
Guided		15	放出能絕對命中的箭	Multi Shot或Cold
Ice		15	放出能令敵人動作遲鈍的冰之箭	Cold
Immolating		20	放出時，箭的軌道上有Firewall效果	Exploding
Strafing		20	放出對複數敵人作攻擊的箭	Guided
Freezing		25	放出能令敵人動作停頓的冰之箭	Ice

2) Javelin and Spear

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Jab		1	對敵人作連續攻擊	無
Poison Javelin		5	對敵人投出帶有毒攻擊效果的矛	無
Power Striker		5	投出的矛在近距離帶有雷攻擊效果	Jab
Impale		10	犧牲耐久力而對敵人作大損害攻擊	Jab
Lightning Bolt		10	對敵人投出帶有雷攻擊效果的矛	Poison Javelin
Charged Strike		15	Power Striker的上級版	Power Striker或Lightning Bolt
Plague Javelin		15	Poison Javelin的上級版	Lightning Bolt
Fend		20	對敵人投出帶有防禦效果的矛	Impale
Lightning Strike		25	Charged Strike的上級版	Charged Strike
Zeus Bolt		25	在特定範圍內有誘爆的雷攻擊效果	Plague Javelin

3) Passive and Magic

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Eye of Zeus		1	暗視	無
Critical Strike		1	Critical率上昇	無
Dodge		5	對於徒手攻擊的迴避率上昇	無
Hand of Athena		10	令鄰近的敵人的動作遲鈍	Eye of Zeus
Avoid		10	對於飛行道具攻擊的迴避率上昇	Dodge
Penetrate		15	遠距離攻擊的命中率上昇	Critical Strike
Fist of Ares		20	遠距離攻擊的損害上昇2倍	Hand of Athena
Evade		20	移動中對於飛行道具攻擊的迴避率上昇	Avoid
Valkyrie		25	不明	Fist of Ares
Pierce		25	把敵人貫通，給予軌道上所有敵人損害	Penetrate

Barbarian

1) Combat Skill

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Bash		1	突飛追加損害	無
Double Swing		5	二刀流攻擊	Bash
Leap		5	跳躍	無
Double Throw		10	對敵人投出雙手的武器	Double Swing
Stun		10	令敵人動作停頓	Bash
Concentrate		15	防禦力上昇	Stun
Leap Attack		15	跳躍攻擊	Leap
Crushing Blow		20	全力一擊	Double Throw
Breserk		25	不明(攻擊力上昇？)	Concentrate
Whirl Wind		25	不明(迴轉攻擊力？)	Leap Attack或Concentrate

2) Combat Masteries

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Sword Mastery		1	劍的攻擊力上昇	無
Axe Mastery		1	斧頭的攻擊力上昇	無
Mace Mastery		1	棒的攻擊力上昇	無
Pole-Arm Mastery		5	柄長武器的攻擊力上昇	無
Throwing Mastery		5	投出武器的攻擊力上昇	無
Spear Mastery		5	矛的攻擊力上昇	無
Increased Stamina		10	體力上昇	無
Iron Skin		15	AC值上昇	無
Increased Speed		20	移動速度上昇	Increased Stamina
Nature Resistance		25	魔法的耐性上昇	Iron Skin

3) Warcries

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Find Heart		1	發現隱藏在屍體中的Item	無
Howl		1	狙擊威脅的敵人	無
Shout		5	同伴的AC值上昇	Howl
Taunt		5	敵人的戰意消失	Howl
Find Item		10	發現隱藏在地面中的Item	Find Heart
Battlecry		15	不明	Taunt
Battle Orders		20	不明	Shout
Find Gold		20	發現隱藏在地面中的金幣	Find Item
Battle Command		25	不明	Battle Orders
Warcry		25	不明	Battlecry





Necromancer

1) Curses



Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Amplify Damage		1	攻擊力上昇	無
Dim Vision		5	狹小敵人的視線	無
Weaken		5	敵人的攻擊力下降	無
Iron Madiden		10	倍返敵人給予的損害	Amplify Damage
Terror		10	威脅敵人逃亡	Weaken
Attract		15	吸引敵人過來	Dim Vision
Reverse Vampire		15	吸取敵人的HP	Iron Madiden
Confuse		20	使敵人混亂，攻擊敵方同伴	Attract
Decrepify		20	不明	Terror
Lower Resist		25	不明(魔法的耐性下降？)	Reverse Vampire

2) Poison and Bone

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Bone Armor		1	以骨來製作裝甲(AC值上昇?)	無
Teeth		1	以牙齒作飛行道具	無
Corpse Explosion		15	以屍體爆破給予敵人損害	Teeth
Poison Dagger		5	毒攻擊	無
Bone Wall		10	以骨來護牆	Bone Armor
Bone Spear		15	以骨來作遠距離攻擊	Corpse Explosion
Poison Explosion		15	以屍體爆破給予敵人毒氣攻擊	Poison Dagger或Corpse Explosion
Spike Field		20	不明	Bone Wall或Bone Spear
Poison Nova		25	使用者的中心作出盤形擴大的毒之輪	Poison Explosion
Bone Spirit		25	減去遠距離敵人三分一的HP	Bone Spear

3) Summoning

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Raise Skeleton		1	控制倒下了的骷髏頭	無
Skeleton Mastery		1	召喚的骷髏頭HP上昇	無
Clay Golem		5	召喚Golem	Skeleton Mastery
Golem Mastery		10	Golem的HP及速度上昇	Raise Skeleton Mage或Skeleton Mastery
Raise Skeleton Mage		10	控制可使用魔法攻擊的骷髏頭	Raise Skeleton
Blood Golem		15	消耗使用者的HP召喚上級Golem	Clay Golem
Iron Golem		20	消耗鐵製Item召喚Golem	Blood Golem
Mind Control		20	不明(洗腦?)	Golem Mastery
Fire Golem		25	召喚最上級Golem	Iron Golem
Revive		25	不明(復活?)	Raise Skeleton Mage



Paladin

1) Combat Skill

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Sacrifice		1	消耗HP使攻擊力及命中率上昇	無
Smite		1	向敵人後方作突飛攻擊	無
Holy Bolt		5	對Undead專用攻擊魔法	無
Charge		10	不明	Smite
Zeal		10	對複數敵人作連續攻擊	Sacrifice
Blessed Hammer		15	上級版Holy Bolt	Holy Bolt
Vengeance		15	攻擊時附加炎、冷氣及雷系損害效果	Zeal
Conversion		20	不明	Vengeance
Holy Shield		20	吸取敵人的損害	Charge或Blessed Hammer
Hand of God		25	對Undead專用雷系魔法	Blessed Hammer

2) Defensive Auras

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Prayer		1	HP慢慢回復	無
Resist Fire		1	對炎系魔法的耐性上昇	無
Defiance		5	AC值上昇	無
Resist Cold		5	對冰系魔法的耐性上昇	Resist Fire
Resist Lightning		10	對雷系魔法的耐性上昇	Resist Cold
Stamina		10	體力回復率上昇	Prayer
Cleansing		15	解除中毒狀態	Stamina或Defiance
Meditation		20	Mana回復率上昇	Stamina
Purification		25	對方毒系魔法攻擊無效化	Cleansing
Salvation		25	對炎、冰、雷、毒系魔法的耐性上昇	Cleansing或Resist Lightning

3) Offensive Auras

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Might		1	近距離攻擊追加Damage	無
Holy Fire		5	近距離攻擊追加炎系Damage	Might
Thorns		5	倍返敵人給予的損害	無
Blessed Aim		10	攻擊命中率上昇	Might
Concentration		15	攻擊絕對命中	Blessed Aim
Holy Wind		15	不明	Holy Fire
Holy Freeze		20	不明	Holy Wind
Sanctuary		20	給予近距離Undead損害	Holy Wind或Thorns
Fanaticism		25	不明	Concentration
Redemption		25	淨化Undead及回復HP和Mana	

Sorceress

1) Cold Based

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Frozen Armor		1	以冰來製作裝甲，AC值上昇	無
Ice Bolt		1	敵單體冰系魔法攻擊	無
Frost Nove		5	使用者的中心作出盤形的冰之輪使敵人鈍化	無
Shivers		5	作出使敵人攻擊力下降的Shield	Ice Bolt
Numbness		10	不明	Shivers或Frozen Armor
Ice Blast		15	誘爆冰系魔法攻擊	Shivers
Blizzard		20	作出使敵人視界下降及飛行道具無效化的吹雪	Frost Nove或Ice Blast
Chill Blood		20	敵人的HP及Mana停止回復	Numbness
Glacial Spike		25	大冰塊落下的廣大範圍攻擊	Blizzard或Ice Blast
Ice Storm		25	作出冰塊導彈的廣大範圍攻擊	Blizzard

2) Fire Based

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Fire Bolt		1	敵單體炎系魔法攻擊	無
Warmth		1	Mana速度上昇	無
Inferno		5	火炎放射	無
Blaze		10	根據炎之足跡施放損害	Inferno
Fire Ball		10	誘爆炎系魔法攻擊	Fire Bolt
Fire Wall		15	作出炎之護牆	Blaze
Enchant		15	武器追加炎系攻擊效果	Fire Ball或Warmth
Meteor		20	3秒後在指定地點落下殞石	Fire Ball或Fire Wall
Fire Storm		25	炎之嵐的廣大範圍攻擊	Meteor
Hydra		25	以固定砲台作出炎系攻擊	Enchant

3) Lightning Based

Skill名	表示Icon	習得LV	效果	必要習得Skill
Charged Bolt		1	Random作擴散電擊	無
Static Field		5	給予鄰近複數敵人攻擊	無
Telekinesis		5	探測操作遠處的門或Item	無
Shock Trap		10	設置陷阱，使敵人通過時受損	Static Field
Lightning		10	放出直線貫通的電擊	Charged Bolt
Chain Lightning		15	給予範圍內敵人連鎖電擊	Lightning
Teleport		15	瞬間移動	Telekinesis
Nova		20	使用者的中心作出環狀的電擊	Shock Trap或Chain Lightning
Energy Field		20	使用Mana吸收受損值(直接攻擊的受損值減半)	Chain Lightning或Teleport
Thunder Storm		25	電擊之嵐的廣大範圍攻擊	無

全種族共通Skill

Skill名	效果
Attack	以武器或徒手作肉彈戰的技巧
Kick	與Attack同樣為肉彈戰的技巧，也許有足系特殊武器也說不定
Throw	以小刀等輕型武器向敵人投出的技巧
Convert	以Gem(寶石)配合武器或防具來作Power up的技巧

TEXT：MARKS

群雄集結、連番激戰、永無休止、角逐寶座



在剛剛過去的一月二十三日，World Game Federation (WGF)在某大商場內舉行了亞太區最大規模的聯網遊戲比賽(i-game)的首輪初賽，就算當日下著大雨，不但沒有減低遊戲發燒友的興致，而且亦得到不少朋友專程到場報名參賽，令商場內令得人山人海，熱鬧非常。今次的比賽主辦機構WGF更請來香港電台DJ梁奕倫作為司儀，將整個比賽在刺激的氣氛下進行。



現場氣氛熱騰騰

i-game比賽便在揭幕儀式之後正式開始，而特別嘉賓Zen樂隊不但為參賽者打氣，更亦有參與Quake 3的比賽，此外亦邀請了SiteAccess樂隊作現場唱歌表演，娛樂大家以及舒緩參賽者的緊張心情。當日進行了FIFA 2000、Starcraft、Age of Empires II及Quake 3四款深受玩家歡迎的電腦遊戲，除了預早報名的朋友之外，亦有許多高手專程到來即場報名參賽。由於四個遊戲需要分開時段進行，所以八時多才能結束，而期間吸引許多人駐足觀看參賽者的激烈戰鬥，令刺激氣氛不斷提升。



WGF的舉辦目的

今次這個聯網遊戲比賽，目的是藉著遊戲引發青年對電腦及學習的興趣。i-game是一項講求思考及敏捷反應而非個人體能的嶄新體育項目，能夠讓各種不同人士運用自己「腦」筋，成功躍進這個世界的體壇。從此項健康的活動中，來消除一般人對電腦遊戲的誤解，認為打機只會荒廢學業。i-game希望把遊戲、娛樂和教育三個元素融合一起，讓打機的人從遊戲中掌握到各種各樣的知識，從而令學習變得更有趣味。



初賽得主

由於今次參賽者的水準相當高，所以未到最後也未能知道誰勝誰負，簡直可以說是戮死誰手，戰況激烈。經過一翻角逐，四位冠軍人馬終於誕生，而且每人各得港幣二千元。如果在最後總決賽取得冠軍，更可以得到最高高達獎金及獎品總值50000港元。



FIFA 2000冠軍：

余仲偉先生，24歲，綽號Ryan，其代表球隊AC米蘭以九比五擊敗對方的國際米蘭。

Starcraft冠軍：

林海麟先生，23歲，綽號Starian，Starcraft推出不久就開始玩，經過數月練習贏得冠軍。

Age of Empires II冠軍：

蘇振熙先生，15歲，綽號LiveSon，平均每日玩game兩小時，勝出心得是多練習，功多藝熟。





Quake 3冠軍：

葉承志先生，22歲，綽號Lunat，玩Quake已有三年時間，經驗豐富。

參加方法

今次比賽只是首輪初賽，如果各位亦想參予這個大規模的聯網遊戲比賽，現在還有機會，因為整個比賽將會廷至暑假才會進行總決賽，所以這期間將會舉行多輪初賽。此外WGF亦現招收會員，當成為會員之後，除了可免費參加兩次比賽之外，還可以優惠價購買電腦遊戲軟件及報讀WGF舉辦的培訓課程，並獲贈WGF紀念版有型T-恤。現在首100名報名參加i-game的WGF會員，更可獲贈GameOne即將推出的「求婚365日II」遊戲一隻，有興趣者，可以到WGF網址http://www.worldgamefed.com，填妥會員表格。至於只想參加這個比賽的人士，則需要繳交參賽費用($50一次或$200五次)。


詳情請留意WGF網站http://www.worldgamefed.com有關公佈。

TEXT：對B.OW.用B.O.W. NEMESIS-T00

BIOHAZARD 完全爆機攻略（一） CODE:Veronica

DC 製造商：CAPCOM 售價：6800日圓
發售日：發售中 容量：GD-ROM×2
記憶：11 BLOCKS或以上
1P／AVG／MEM／對應震動PACK／對應VGA BOX

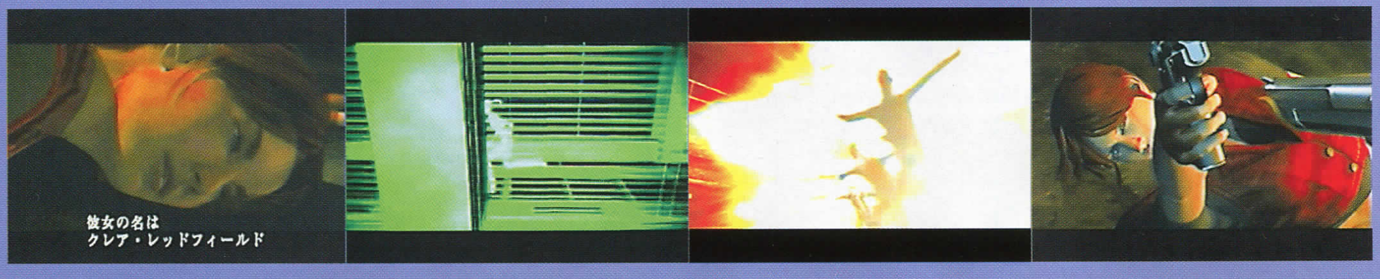


序

美國中西部的小鎮Raccoon市，因為受到國際企業UMBRELLA製造的細菌兵器「T病毒」污染而被飛彈毀滅。前往Raccoon市找尋兄長Chris Redfild的Claire Redfield雖和新上任警員Leon S. Kennedy一同成功逃離Raccoon市，但是這並不代表一切已經完結……

三個後的某一天，兩部印有UMBRELLA標誌的軍用直昇機飛往一個孤島，裡面其中一位「乘客」竟然是Claire！其中一名UMBRELLA士兵説她的編號是WKD4496後便把她打暈，暈倒的Claire想起了十日前的事……

原來Claire在十日前潛入了UMBRELLA位於巴黎（パリ）的研究所，被UMBRELLA發現而不斷被UMBRELLA的守衛甚至軍用直昇機追擊，Claire雖然成功擺脱他們，但當另一名UMBRELLA的人出現時Claire的手槍已沒有子彈……



新的旅程





回到現在，這時突然出現不少爆炸的聲音，令被送到牢房的Claire甦醒過來。而再過一會連電力也因爆炸而中斷了，這時有一個似乎受了傷的人走過來，但由於停了電，各位必須先裝備打火機。開了打火機一看，他正是當日和Claire舉槍互指的男人！不過他竟然開門放走Claire，原來這個監獄被一班來歷不明的特殊部隊攻擊，現在已經被毀滅，故此他讓Claire離開，因為他認為根本沒有機會離開這個島，而他則留在這裡。這個「囚犯管理室（001）」可找到的道具有牢房內的綠色藥草、木椅上的一份手槍子彈（每排十五發）及桌上的「格鬥刀」，調查桌上的囚犯名單時可以知道這個人是巴黎研究所的第3警備部隊長羅特利哥•芬•拉巴魯（ロドリゴ）。但由於沒有止血劑，所以留下來也不能救到他。之後便會來到「囚犯管理室前通道（002）」，這裡可找到依然用作SAVE的道具「色帶」及打字機，但這裡的只有一條（之後出現的仍是每卷三條），取不取是各位的自由。地上則有一份手鎗子彈，取了它便可離開監獄B1。

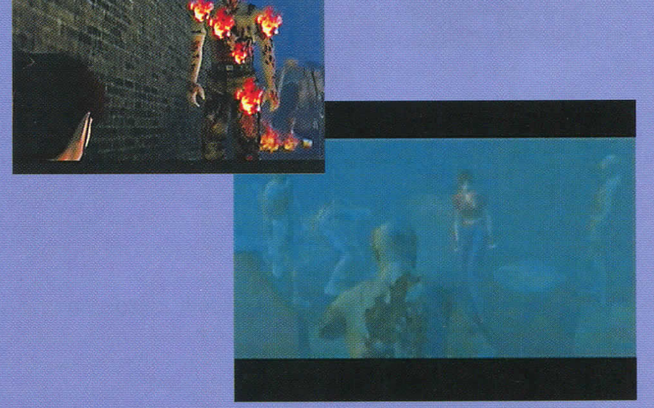


再一次生化危機

離開監獄B1後會來到「墳場（003）」，這裡的確已被破壞，墳場附近的貨車內雖有一個「手提箱（アタッシュケース）」，但暫時不能取。進入墳場範圍時，貨車突然爆炸，車內的手提箱掉了出來（但掉到火海中……）；不過麻煩終於來了，司機的屍體竟然開始活動，換句話説他已成為喪屍！為何這裡也有喪屍？但麻煩的事仍是緊接而來，墳墓內的屍體竟然也變成喪屍爬出來包圍Claire……由於「刀仔鋸喪屍」絕對不是一件容易的事，故此最好的方法是逃走，因為出口只有兩隻喪屍，動作夠快的話相信不會受太嚴重的傷。

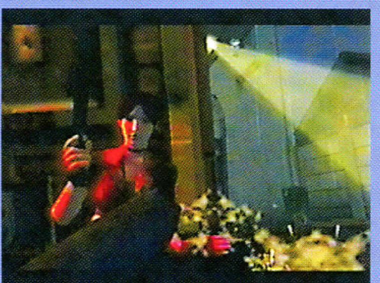






謎之少年 Steve Burnside

離開墳場後會到了「守衛塔前廣場（004）」，調查在門旁邊的屍體以取得一份手鎗子彈，繼續前進時守衛塔會有人向Claire開火，Claire於是先躲在一角，然後拾起地上手鎗還火，終於令那人停手。那人知道Claire不是喪屍後便下來，那人是一個名叫Steve的少年，同樣是這個孤島監獄的囚犯。他提到這個島有一個機場可以使用便離去了。這裡另外兩扇門分別可通往「囚犯宿舍前通道（005）」及「鐵橋」，不過通往鐵橋的正門是要用「鷹之紋章（鷹のエンブレム）」打開，故此只有先到「囚犯宿舍前通道」。





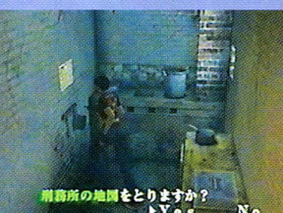


面目全非的監獄

這是一條圍繞「囚犯宿舍」的「集會室（006）」及「寢室（007）」的通道，正門旁的門雖然是一條通往「斷頭台前廣場（008）」的門的捷徑，但因被小鐵鎖（南京錠）鎖上而不能使用，故此只有先進入集會室（但進入前最好先取門附近的綠色藥草）。這裡共有三隻喪屍，故此最好先盡量幹掉一兩隻以減低閃避的難度，上層的桌上有一株綠色藥草，下層的櫃子則有一份手槍子彈，而左邊的廚房的牆上可找到監獄的地圖，之後便可經另一扇門到「寢室（007）」。這裡的屍體仍未喪屍化，各位可放心取床上的FILE「囚犯之日記」及浴室的手槍子彈，而窗附近的木架上也有一份手槍子彈。但取了後窗外的喪屍會破窗而入，寢室的屍體也會開始活動，幸好那從窗外爬進來的喪屍帶了一對「Calico M-100P」手槍，可以利用這對雙槍（留意它會佔用兩格道具位置）對付這班喪屍，之後當然是離開這個囚犯宿舍了。









離開囚犯宿舍時，囚犯宿舍下似乎有某些生物移動……之後便可繼續前往「斷頭台前廣場（008）」，這裡有一個倉庫及斷頭台，但這兩處地方是暫時不能進入的，故此只有盡快走到盡頭的「作業室（009）」（小心喪屍）。這裡設有金屬探測器，故此各位一定要將所有金屬製品（包括打火機）放在保險箱（セキュリティBOX）中，否則通道的大閘便會落下。作業室的桌上除了有一支「急救噴劑」外，更有榴彈槍的武器「火炎彈」及「對B.O.W.氣體彈」，而角落的3D複製器附近有一份FILE「用戶說明書」，之後便可進入「監視室（010）」。





進入房間後可在門邊的機器上找到FILE「有關入所許可申請的FAX」，內容似乎關於墳場那輛貨車，而繼續調查房間內時會遇上Steve。他查到Chris Redfield正被UMBRELLA監視，一直在找尋哥哥的Claire當然立即聯絡Leon告訴他Chris正被監視，不過Steve聽到Claire打算待哥哥救她後態度突然完全改變，更非常不高興地離開這房間，他似乎十分不信任親人。之後各位便可取下辦公桌抽屜內的「鷹之紋章」，但因為有金屬探測器，故此暫時不可能把它帶走。旁邊有打字機。而Steve離開之前啟動了牆上的裝置，各位只要調查它，便可解除倉庫閘門的電子鎖。



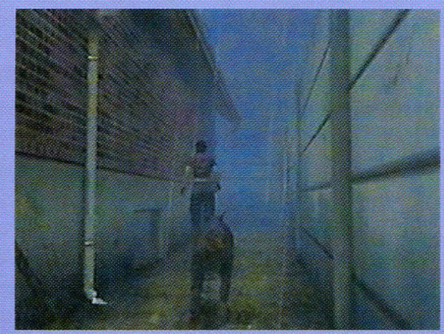
既然解了鎖，下一步當然是開啟倉庫的電閘，但裡面原來有兩隻喪屍，而斷頭台的喪屍亦撞開了鐵絲網撲了出來。幸好倉庫有一個燃料罐，各位只需趁喪屍在罐附近時瞄準（先按緊R掣再調教角度）鏟射一槍便可把部份喪屍炸死，不過一定要留意自己的位置，否則會隨時連自己也炸死……解決全部喪屍後便可安心取下倉庫內的「滅火筒（消火器）」及斷頭台的「南京錠之鍵」。



回到囚犯宿舍前通道時，屋下的生物終於出現，原來是兩隻喪屍犬，牠的速度依舊十分高，故此最好逃走，但離開前最好先用南京錠之鍵開了那鐵門以節省時間及道具位置（必須選Yes棄掉它）。回到墳場後，今次當然可以擊倒大部份喪屍，然後便可到貨車的位置使用滅火筒救火以取下手提箱。但它究竟有甚麼用途呢？原來只要調查（選調べる）一下它便會在它的頂部找到一個按掣，按了它便可把它開啟取得一塊名叫「TG-01」的金屬及FILE「TG-01之製品說明書」。據這FILE所寫，金屬探測器是不能探測TG-01的，那麼……

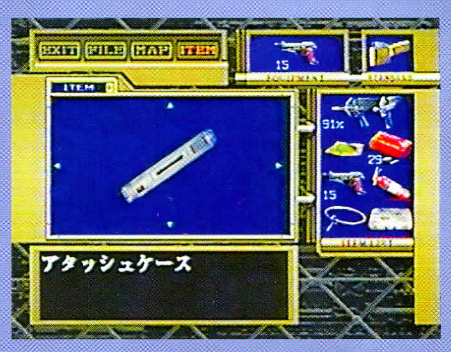
回到作業室後，首先開動3D複製器的掃瞄器，然後便在這裡使用鷹之紋章，右邊的複製器則使用TG-01，便可製成一個「特殊合金紋章（特殊合金エンブレム）」。之後要做的當然是回到「守衛塔前廣場（004）」用這複製品開啟通往鐵橋的門啦！但這時作業室外的喪屍卻破窗而入，由於武器在另一邊的保險箱，故此各位唯一可做的只有逃走。

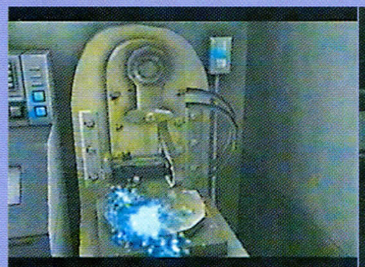




所謂的鐵橋其實已被炸斷，幸好旁邊的鐵橋仍未被破壞。利用它來到橋的另一邊後，可先取下地上的兩株綠色藥草及吉普車上的手槍子彈，而通往「連接通道」的道路雖然有火燃燒著，但只要把箱子推前作踏腳點，便可到達連接通道下的樓梯，再上樓梯便可到達連接通道。

這通道分別可通往公邸地區及軍事訓練所地區，雖然先去那一邊也可，但若先去軍事訓練所會令時間增加，故此最好先去公邸。這連接通道有四隻喪屍，擺脱他們後便可經前方的樓梯到「公邸前庭(011)」。







華麗而危險的公邸

公邸前庭有三隻喪屍犬，由於位置較有利的關係，故此可先把牠們擊殺才進入大屋(但留意門附近有一株綠色藥草)。

首先進入是「公邸大堂(012)」，在那個類似接待處的地方可以找到一份手槍子彈，旁邊有一台電腦，但由於Claire根本沒有職員ID number(不可能會是Claire的囚犯編號吧)所以可以暫時不理，於是一樓唯一可進入的只有「洗手間(013)」。這裡有數隻蝙蝠，幸好牠是怕光和火的，故此各位只需裝備打火機牠們便不會攻擊了，可説比烏鴉更易應付(如有火機的話)。之後便可取下洗手盤的急救噴霧，如果打開廁格可找到手槍子彈，而洗手間的角落有一個「珠寶箱(ジュラルミンケース)」，不過它是上了鎖的，故此暫時不可用開手提箱的方法把它打開。



調查了一樓後便可上二樓調查，由於左邊的房間上了鎖，故此各位只有進入右邊的「秘書室(014)」。這裡除了有打字機外，亦會有今集第一個道具箱，由於它仍是有異空間相連的(笑)，故此可以放心把所有暫時不用的道具(例如用作解謎的道具)放在那裡，但緊記一定要將滅火筒放在道具箱。至於這房間可找到的道具有書架上的手槍子彈、打字機旁邊的色帶和通往「執務室」的門前的綠色藥草，但這門似乎要找到兩支槍型的東西才可打開，而如果把門附近的矮櫃推開便可找到一張「ID card」，調查它的背面便可找到ID number，作用十分明顯了……而桌子上有一份FILE「秘書之手記」，這裡的內容是關於公邸的主人Alfred及其孖生妹妹Alexia。

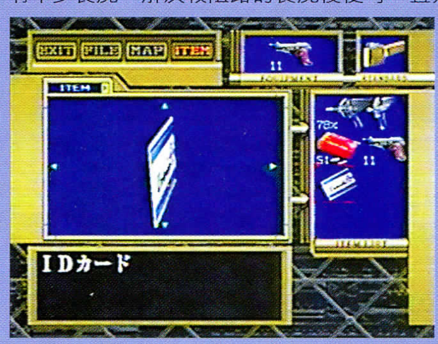






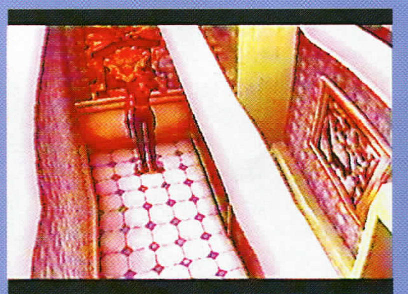


既然知道了密碼，下一步當然是回到公邸大堂的電腦輸入ID card的ID number，果然成功解除通往「會議室前走廊(015)」的門鎖。這裡有不少喪屍，解決較阻路的喪屍後便可一直走到正前方的「放映室(016)」(之前緊記取下花瓶旁邊的手槍子彈及地上的紅色藥草)。這裡六種不同的展示品，桌上則有一份手槍子彈，按了蟻的模型的掣後銀幕便會播出一段頗令人毛骨悚然的短片——一個金髮男孩將一隻活的蜻蜓的翅膀逐隻拔去後便把牠掉到盤子的蟻巢餵蟻，之後他更和一個樣貌和他十分相似的女孩相視而笑……之後銀幕右邊的玻璃櫃便會向前移出現了一個密室，這裡地上有一個「操舵輪」，盡頭更有一對Gold Luger手槍(ゴールドルガー)，但這其實是一個陷阱，取了它後密室便會被封，溫度更會上升，解決方法只有一個——把Gold Luger放回原處！





本來這裡已沒有甚麼好調查，但當Claire正想使用正門離開時卻聽到Steve的求救聲！之後各位便要盡快回到放映室，原來Steve正被困在密室內。解除機關的方法是使用位於銀幕位置的裝置，在圖中六個圖案其實是房中的展示品，提示是「相對的東西」。其實無論從展示品的位置、類型及數量上看只有兩種展示品符合要求，只要不要太鑽牛角尖便一定可以找到答案。救出Steve後，Claire本想叫Steve把Gold Luger交給她，但是他卻叫Claire以更厲害的武器交換，之後他便離開，Claire亦只有離開。





殘酷的司令 Alfred Ashford

當Claire回到公邸大堂時，有人以狙擊槍攻擊Claire，他正是這個島的司令Alfred Ashford，同時亦是這大屋的主人及短片的男主角。從他的口中得知那神秘部隊的攻擊令T病毒洩漏，故此Claire總算明白這個島的囚犯喪屍化的原因；由於神秘部隊入侵的日子Claire剛好入獄，Alfred便認為她和神秘部隊有關，但Alfred見不能迫Claire說，於是決定暫時放過Claire。絕對是一個怪人……

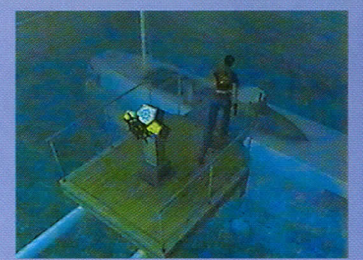


公邸的地下

聽完Alfred一輪廢話後便可經公邸前庭右邊的樓梯來到B1的「公邸停泊所(017)」，前方的小型碼頭附近的鐵罐有一份「弩之箭」，右方的小型儲物室內可找到一份手槍子彈及「公邸之地圖」。而那小型碼頭有一個類似舵手的位置，只要在那裡使用操舵輪便可令一隻小型潛艇出現。這裡座位可以找到「Side Bag(サイドバック)」，推動潛艇前方的手掣潛艇便會開始潛航(有沒有關蓋？)，當可以操作時只要爬出潛艇便會來到機場的範圍。

走過這裡的通道(018)後來到一間「待合室(019)」，這裡有三隻喪屍，但要擺脫他們並不困難。右邊的閘是一條通往「貨倉(021)」的鐵橋(020)，貨倉的升降台雖然有道具，但由於控制升降台的電掣被一個大木箱阻著，於是Claire便以升降機來到二樓(022)。這裡有一個控制機械臂的裝置，以控制桿推前再推左把機械臂移到木箱上(留意影子)，便可把它提起。而這房間的另一邊的門可通往鐵橋的上層(023)，但由於沒有手掣，所以這房間暫時是沒有用的。

回到貨倉後，只要開動升降台的電掣便可令升降台升上來，不過卻有五隻「贈品」——喪屍(第五隻是爬行喪屍)，把他們全部殺掉後便可放心取下升降台的「生化危機卡(バイオハザードカード)」及弩之箭。之後由於暫時未有其他門可以打開，故此可以先回到公邸。









同樣危險的軍事訓練所



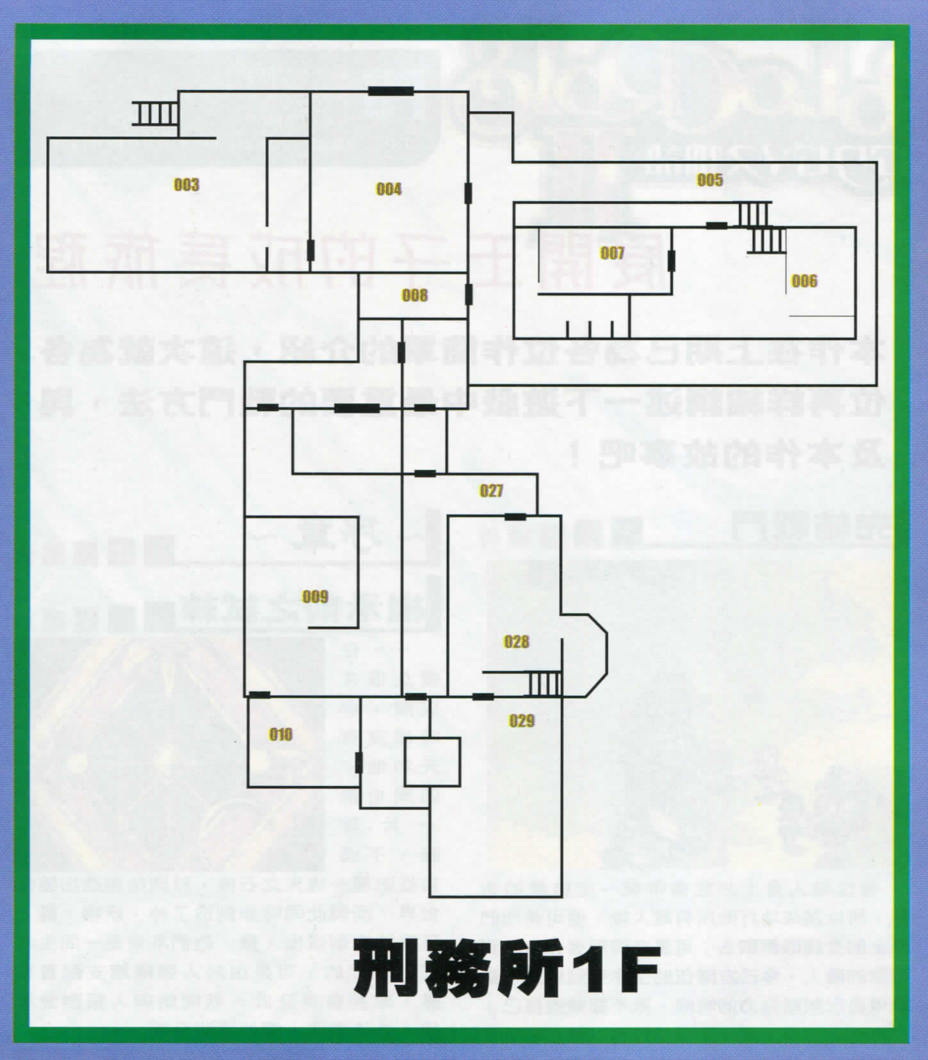
經原路回到連接通道，今次是經右邊的門來到軍事訓練所前的「訓練場(024)」。這裡有一條蟲型怪物——沙蟲，由於此時的彈藥不算充足，故此最好逃跑，反正日後經過這裡時仍會再次出現。取了弩之箭後便可經訓練所的正門來到這裡暫時唯一可進入的「警備室前走廊(025)」，調查這裡第一格電話亭及長椅分別可得到一份弩之箭及紅色藥草。之後去調查那一邊先其實沒有所謂，而我則先經樓梯到二樓暫時唯一可以進入的「準備室(026)」。這房間的桌上終於可找到新武器「弩(ボウガン)」，此外還附有一份FILE「PASS NUMBER之傳言MEMO」。但由於生化實驗室的空氣異常，加上Claire根本不能清楚看到「人骨之畫」的數字，故此各位看完研究員慘死的EVENT後只有離開。離開房間後，這訓練室探測到發生了生化危機而開始降下閘門，幸好Claire最後剛好趕得及在閘門降下前回到警備室前走廊。(這是EVENT)

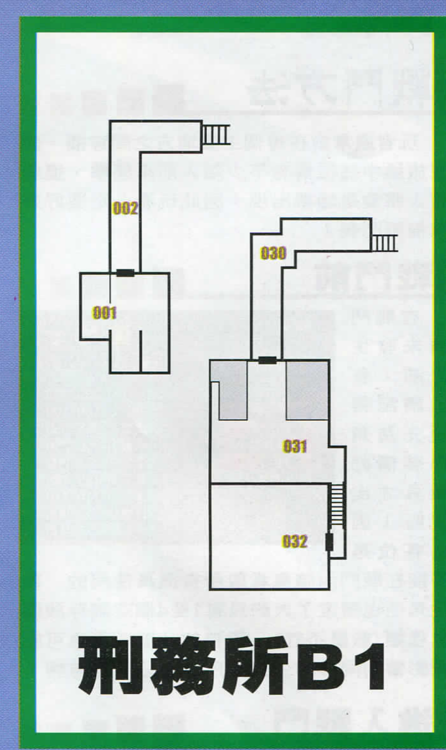


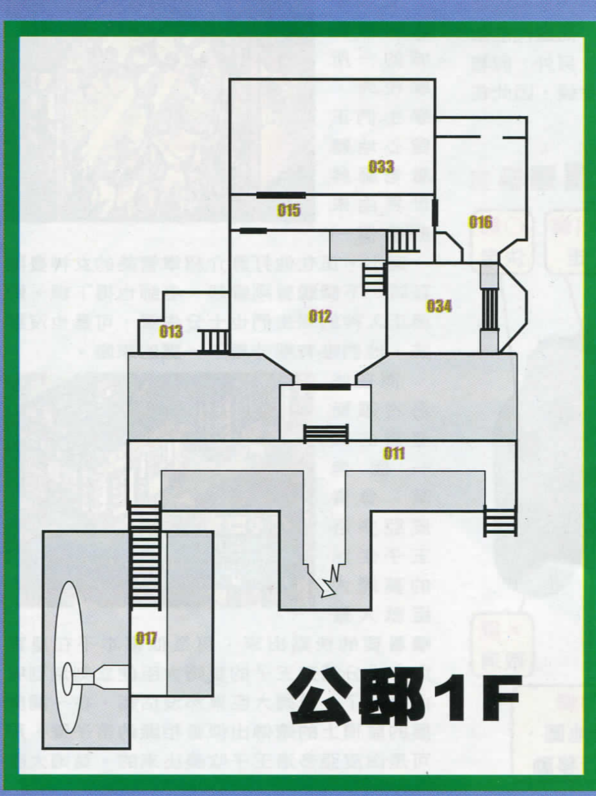


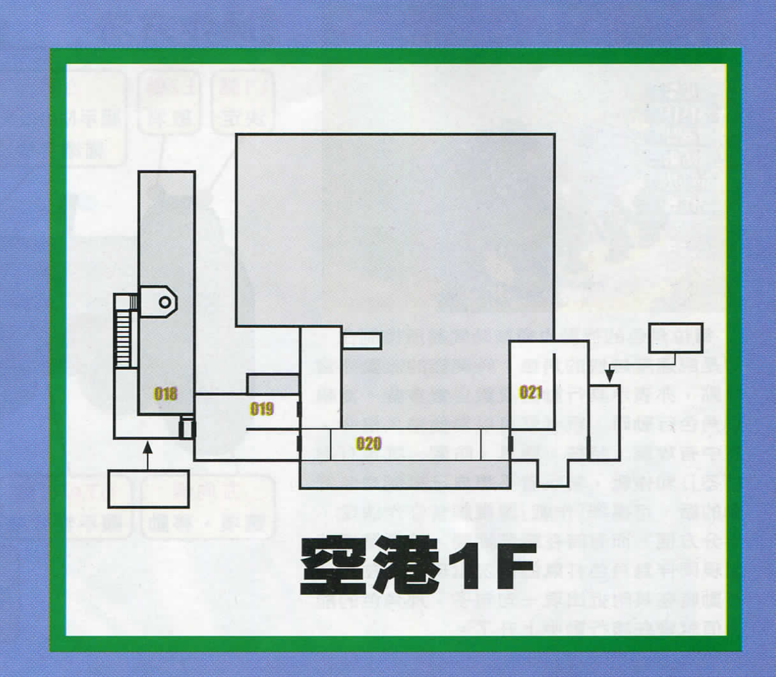
TO BE CONTINUED……

地圖


003
004
005
007
006
008
027
009
028
010
029
刑務所1F


002
030
001
031
032
刑務所B1


033
015
016
034
013
012
011
017
公邸1F


018
019
021
020
空港1F

TEXT：小璘



PS
製造商：SCEI
發售日：發售中　售價：5800日圓／485港元
容量：CD-ROM×3　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER

展開王子的成長旅程

本作在上期已為各位作簡單的介紹，這次就為各位再詳細講述一下遊戲中最重要的戰鬥方法，與及本作的故事吧！

戰鬥方法

玩者通常會在每個主要地方之間穿插，而在旅途中往往會有不少敵人前來襲擊，這些敵人將會是隨機出現，因此玩者一定要好好準備戰鬥啊！

戰鬥前



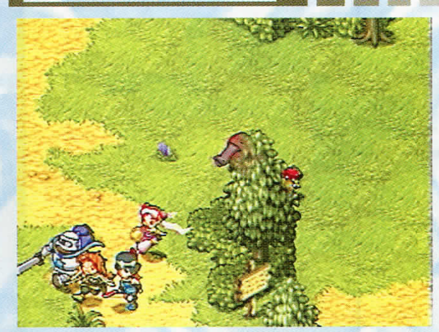
在戰鬥還未發生之前，各位請記得要先為角色裝備好道具才出發呀！因為各位是不能在戰鬥內隨意拿取所有道具使用的，每位角色也限定了大約只有1至4個空間存放道具種類（數量不計），而存放什麼道具也可能會影響到同伴的生死，所以要慎重考慮啊！

進入戰鬥



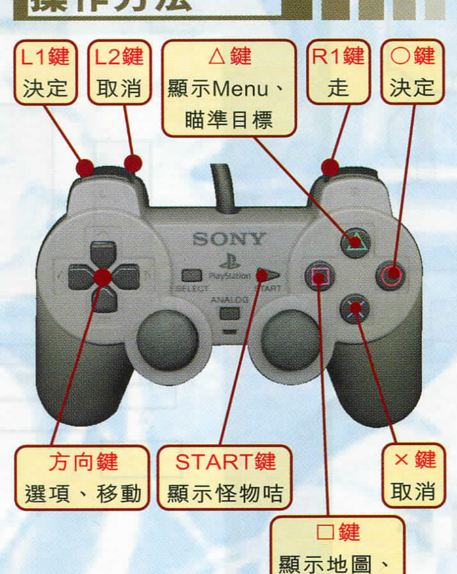
每位角色的行動也會被時間器所控制住，即是說速度越快的角色，時間器的流動亦會快點，亦表示其行動的次數也會多些。當輪到角色行動時，玩者就可以為他輸入指令，當中有攻擊、特技、道具、防禦、逃走（「逃げる」）和作戰，若玩者不想自己控制角色行動的話，可選擇「作戰」讓電腦替你作決定，十分方便。而有時在戰鬥期間，將會隨機地出現同伴為角色打氣的情況出現，若在角色行動時在其附近出現一句句子，那角色的能力值就會在該行動中上升了。

完結戰鬥



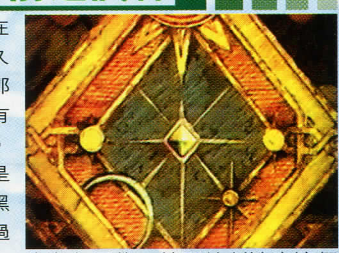
每位敵人身上必定會帶有一定數量的金錢，所以當成功打敗所有敵人後，便可將他們身上的金錢取都取去；可是有時玩者也會遇到強勁的敵人，令己方隊伍的生命受到威脅，當發現自己無能為力的時候，就不要勉強自己，立刻逃走方為上策。不過各位可以放心若玩者選擇逃離戰鬥「逃げる」的話，角色們是一定能夠離開的，可是就要付出代價了，而這代價就是會損失角色所擁有金錢的10%；另外，假若被敵人擊敗的話，更會失去一半金錢，因此在戰鬥時一定要小心點了。

操作方法

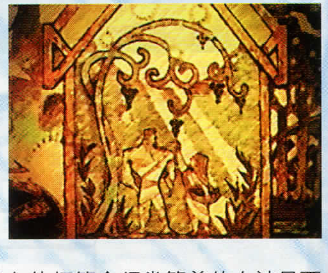


～序章～

繼承前之試練



……在很久很久以前，那時候沒有天和地，四周也是一片黑暗，不過自從出現一塊光之石後，就開始創造出這個世界，而與此同時亦創造了神、妖精、龍。其後神亦創造出人類，他們本來是一同生活在世界上的，可是由於人類續漸支配着世界，眾神有見及此，就開始與人類劃分界線，並將通往人類的道路分開……



在波洛古羅斯國城的一所學校內，學生們正留心地聽着老師將世界由來的事情一一道出。正在他打算介紹掌管美的女神曼爾菈時，下課鐘聲剛響起，老師也得下課，聽得正入神的學生們也十分失望，可是也沒辦法，他們唯有期待着下一課的來臨。



而在波洛古羅斯皇宮的某一個角落，負責皮亞多洛王子生活的莫姆大臣就大聲嚷着要他快點出來，可是他根本不在皇宮內，十分清楚王子的莫姆大臣便立刻走到城內找他了。莫姆大臣果然沒估錯，在一間房屋的屋頂上的確傳出似曾相識的笛子聲，那可是由皮亞多洛王子吹奏出來的。莫姆大臣

便走到王子處，並向他說國皇有重要事向他宣佈，叫他早點返回皇宮會見國皇；於是，皮亞多洛就照着莫姆大臣的說話，到皇宮的謁見室聽候國皇的吩咐了。



年紀只有12歲的皮亞多洛，對於皇室內的儀式還未習慣，他一見到國皇便在眾臣之前叫「爸爸」，國皇聽到後便對他說不要再稱呼「爸爸」，而是「父王」。這次皮亞多洛前來召見國皇，其實是由於國皇已覺得他已長大，是時候準備繼承下任國皇，因此為了要證實他的知慧和勇氣是否有資格承繼，便要他到皇室洞穴，把知慧之皇冠取回來。雖然皮亞多洛不太願意，但是他亦要照着父王的命令去做。由於通往洞穴的路是由菲諾尼爾森林之魔女姬露達管理的，所以皮亞多洛要先到菲諾尼爾森林處；不過那裏的路途也頗遙遠，為了安全到達起見，國王同時亦命令2名士兵多吾和剛同行。就是這樣，皮亞多洛就在皇宮內的寶箱取得道具，與多吾和剛一同從城門出發，先到達森林附近的坦奇利村。

雜物屋（波洛古羅斯皇城）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
げんきのあめ	藥	63
はんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
どうのけん	武器	430
ふつうのうでわ	防具	180
かしのうでわ	防具	300
かわのくつ	防具	80

雜物屋（坦奇利村）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
きのこのカケラ	藥	6
パン	食物	10
くるみ	食物	18
あかかぶ	食物	28
ねむりのつえ	武器	640
かしのうでわ	防具	300
かしのリング	防具	220
きのくつ	防具	20
くびわ	防具	480



當他們走出城門外，一大堆怪物就會前來襲擊，皮亞多洛他們幾經辛苦才可到達坦奇利村。幸好在村內有道具屋、武器屋和免費的宿屋，他們可先作武器和道具的準備，待休息過後才繼續前往菲諾尼爾森林。他們從村內的禾田處通往森林，當他們來到魔女姬露達的家時，一隻妖怪突然從魔女的家中走出來，為了要找到魔女並到達皇室洞穴，他們便要將牠擊倒了。



レッサーデーモン

HP 485
MP 22



取得知慧之皇冠



在皮亞多洛將敵人打敗後，魔女姬露達和小魔女娜露茜亞便走出來；因為姬露達覺得外面帶有寒意，她邀請皮亞多洛入屋詳談，於是他就將父王吩咐他到皇室洞穴試練的事告訴給姬露達。娜露茜亞聽到後擔心皮亞多洛會迷路，便要求姬露達讓她帶皮亞多洛前往洞穴，姬露達沒辦法下唯有答應；可是魔女因為缺少了娜露茜亞協助工作，所以她就要多吾和剛留下來幫手。



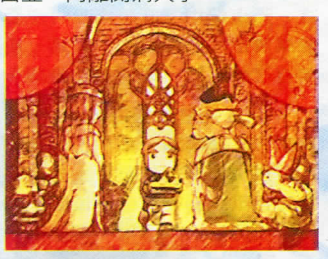
就是這樣，經過娜露茜亞帶路後，皮亞多洛終於也來到皇室洞穴了。這個試練是一定要由試練者一人進入，所以娜露茜亞就在洞穴外等皮亞多洛完成試練；她在外面主要是替皮亞多洛治傷（選「ケガしちゃったみたい」）和儲存進度（選「旅の記録をつけたい」，另外，她亦會給他回復道具「いやしのは」（選「先に進めなくて…」）。在洞穴內會有很多妖怪出現，皮亞多洛需要經過多層才能找到放置皇冠的地方；在他拿起皇冠的時候，皇冠就發出一團耀眼的光線，而這光線令他失去知覺……



當皮亞多洛醒來時，發現四周漆黑、什麼也看不見，不過突然，從他附近閃起幾團光，並集合成為一位老神仙，他突如其來的顯身讓皮亞多洛嚇了一跳。原來他是預言者巴斯卡魯，他把即將會被黑暗包圍的波洛古羅斯甚至全世界的驚世預言告知皮亞多洛；並說出這黑暗是來自同時擁有美麗和醜惡、溫柔和邪惡的心的人，不過至於能否成功解決災難，就有賴皮亞多洛的能力了。另外，巴斯卡魯亦問了他知否何謂「真正的王之寶物」，不過皮亞多洛還是年少，他並不知道這的真正意思；巴斯卡魯就向他說即使現在還不知道也沒什麼問題，因為這是令波洛古羅斯國和世界回復光明非常重要的，所以他一定要自己找尋寶物的真正意思。巴斯卡魯說罷便消失了。



皮亞多洛一直被這個預言困惑着，他垂頭喪氣地帶着知慧之皇冠走出洞穴，不知道發生何事的娜露茜亞見到他沒事出來十分開心，然而皮亞多洛的反應卻令她變得擔心起來。為了不讓娜露茜亞擔心，他沒向她說出任何事，於是他與娜露茜亞一同離開洞穴了。





知慧之皇冠終於也從皮亞多洛手中帶返皇宮，能夠證實他有繼承皇位的能力，全國人民也感到萬分開心；與此同時，另一件令人喜悅的事情亦發生了，這就是皇妃誕下了一位可愛的小公主，她的名字叫艾莉娜，多了一位妹妹的皮亞多洛當然也十分快樂。就這樣，居住在波洛古羅斯國的人民便過了三年和平的生活了……

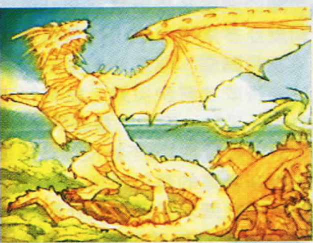
～第一章～大地之龍

敵人的陰謀



在柏塞拉一個進行鐵路工程的洞穴內，多名工人利用炸藥進行爆破工程，他們發現洞穴內是龍的住所便立刻逃走，可是由於通往外邊的出口被大石阻擋住，其中一名工人就此被困在其中。



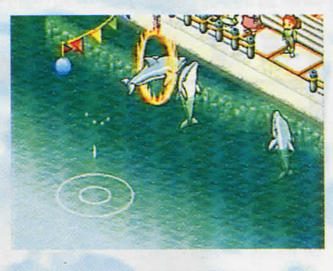


波洛古羅亞國士兵得知於柏塞拉發現龍的事情後，便向國皇稟告有龍到處噴火傷人。於是，國皇召集了所有將軍大臣一同研究對策方法，皮亞多洛便首先提出由他去調查此事，當國皇一聽到要皇兒要到那麼危險的地方當然堅決反對；不過就在此時，皇妃就向國皇及眾大臣說龍族與人類同樣是分好與壞，因此一定要去調查一下才可作決定，至於適合調查的人選方面，她認為皮亞多洛或她也可以。國皇聽到皇妃竟然說出這說話感到很為難，他沒辦法下，唯有讓皮亞多洛於明天早上前往柏塞拉調查，而皇妃則千叮萬囑吩咐皮亞多洛一定要觀察清楚才可下決定。於是，皮亞多洛就返回自己的房間，準備休息待明天出發了。

至於在柏塞拉的「MoonLight」酒吧內，有兩個客人在喝酒，他們正商量利用皮亞多洛的方法，打算利用剛發生的龍襲擊人民事件乘時搗亂，於是其中一位個子細小的就到鐵路工程的洞穴內準備一切了。由於洞穴被大石阻擋住，所以他就從供給洞穴空氣的排氣管進入，為了要掩飾自己身份，就與被困在洞內的工人交換衣服，裝扮成工人的模樣去找龍。這時候，一位身穿盔甲的騎士來到被大石阻住的入口前，於是他就利用自己的身體撞開大石進入了。



到了第二天早上，皮亞多洛就向着柏塞拉的方向出發，這次他從城的下方前往，同樣，他將得到多吾和剛的協力一同到達目的地。他們三人來到柏塞拉後，皮亞多洛為了要打探消息，便與多吾和剛分開行動；他能向村民詢問有關龍的事，亦可以到碼頭的櫃位處用50G購買船票，乘船前往布利柯尼亞，那裏將有售記念品，也有海豚表演看，不過表演的入場費是500G。



地底店（波洛古羅斯皇城）

道具名稱	種類	價錢
ありがたいみず	藥	180
ガミガミドリング	藥	385
どうのけん	劍	430
ねむりのつえ	杖	640
きしのうでわ	手環	300
どうのうでわ	手環	550
かしのリング	介指	1200
きのくつ	鞋	240

武器防具屋（柏塞拉）

道具名稱	種類	價錢
どうのけん	劍	430
ねむりのつえ	杖	640
まもりのつえ	杖	1200
ロングソード	劍	780
ブロードソード	劍	1200
スプリットボウ	弓箭	2480
かしのうでわ	手環	300
とうのうでわ	手環	550
プラチナのリング	介指	1200

道具屋（柏塞拉）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	37
げんきのあめ	藥	63
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180

左方小販（柏塞拉）

道具名稱	種類	價錢
きのくつ	鞋	240
ラバーシューズ	鞋	680

右方小販（柏塞拉）

道具名稱	種類	價錢
隼のおまもり	護身符	350
ケモノのおまもり	護身符	350

紀念品屋（布利柯尼亞）

道具名稱	價錢
イルカTシャツ	1800
オートマン	3200



經過調查後，皮亞多洛就到之前約定的集合地方「MoonLight」酒吧等待多吾他們，他在等待的時候看到一位醉薰了的客人好像很苦惱般，便問這人為何那麼苦惱。這人可是昨晚商量計劃的其中一人，他自稱為馬戲團團長祖路，現在正為其馬戲團因龍搗亂一事影響巡迴表演而煩惱。皮亞多洛聽到祖路是一位馬戲團團長感到很有趣，而祖路就裝出表演時模樣，唸出台詞起來；然而，皮亞多洛卻不能幫得上什麼，便唯有為他打氣。在他們正談得投契的時候，多吾和剛剛巧來到，皮亞多洛因為要對負龍而與祖路告辭。祖路那時才知道剛才與他談話的人，原來就是他的目標人物，看來，他的計劃好像成功了一半了！

誤會

皮亞多洛他們從樓梯處走上，來到鐵路工程的洞穴內，聽到為波洛古羅斯國效力的白騎士發出來叫聲。他被阻擋着洞穴入口的大石壓住，於是，皮亞多洛便連同多吾與剛一起將大石搬開，及經過自己的多番努力後，他終於也脱離大石。原來他們同樣為了龍一事而來到洞穴，不過皮亞多洛就吩咐白騎士不要那麼衝動，一定要調查清楚這是好龍或是壞龍才行動。突然，洞穴內出現地震，膽小的多吾和剛便離開了洞穴，就是這樣，便剩下皮亞多洛和白騎士一起前進了。



他們一入洞穴內部，就看到喬裝為工人的敵人假裝十分痛苦的被龍咬住，但皮亞多洛還未敢下判斷，因為畢竟也是工人們首先侵犯了龍的住所，龍的憤怒是可以理解的，於是他就懇求龍放下工人。善良的龍根本沒心要傷害人類，而敵人看見勢色不對，便趁機傷害龍令牠生氣。誤會這是惡龍的皮亞多洛，看到這情形便將龍擊倒，並將之殺掉。

ウルスラ

HP 1962
MP 78







當善良的龍被皮亞多洛殺死後，他的龍之劍就折開一半和變得生銹，而龍之靈魂化為一團光芒向龍之國飛去。敵人看到龍之靈魂要到龍之國十分開心，他變回本來的模樣，原來他的名字叫做博古士，皮亞多洛得知被敵人利用而錯殺善良的龍感到十分憤怒，便打算找他算帳，然而他卻為了要找回龍之靈魂，放下其寵物與皮亞多洛作戰，而由於龍之劍已變成一把廢劍，所以白騎士就使用他的劍將敵人打敗了。

ザード

HP 1523
MP 58



在另一方面，睡在洞穴內的工人睡醒了，他發現身上竟穿着博古士的衣服感到奇怪，可是他能沒事返回柏塞拉村已是不幸中之大幸了。

皮亞多洛對於自己錯殺了善良的大地之龍感到內疚，之後，白騎士發現在洞穴內部裏藏有7顆龍蛋，相信這是大地之龍在生前誕下的。它們已差不多孵化成小龍，而其中一隻小龍就剛巧誕生，牠第一眼就認定了白騎士為他的親人，還跑到他面前不斷嚷着哩！



就是這樣，皮亞多洛和白騎士就帶着大地之龍的兒子返回宮內，國皇得知大地之龍被殺死的事感到難過，而皇妃看到皮亞多洛的情緒十分低落，便叫他到她的寢室與她再談。皮亞多洛來到母后的寢室後，看到艾莉娜還是帶有病的躺在床上感到很擔心，於是母后就向他說屬於龍族的小孩是會經常生病的，所以可以放心。但皮亞多洛還是想着殺大地之龍的事，所以不禁嘆氣起來，艾莉娜以為哥哥不喜歡她，便問是否討厭她；皇妃很清楚皮亞多洛的心情，知道他又是想着龍的事而責備自己，就安慰他不要將所有責任也放在自己身上。若他再感到內疚的話，就提意他不如找姬露達魔女協助到龍之國老龍神處請罪。

原諒

為了要到龍之國，皮亞多洛就與白騎士及小龍一同前往菲諾尼爾森林。皮亞多洛一見到姬露達魔女，就將之前所發生的事全都說出來，並問她前往龍之國的方法；姬露達就告知他要找奧拉挪斯讓它帶領他們到曼些路村，並開啟了通往奧拉挪斯之路。不過，它只能與森林魔女和妖精作溝通，於是她就批準娜露茜亞與他們同行。而在此時，白騎士就將龍之蛋交給姬露達讓她好好照顧，之後他們就出發了。



在坦奇利村內西面的森林有通往奧拉挪斯之路，在路的盡頭就是奧拉挪斯的所在地，原來那是一塊有靈力的石。當娜露茜亞跟它說過話後，它就載着皮亞多洛四人到曼些路村了。他們通過沙漠的路，來到四周也有風車的曼些路村，他們要再到村外的一個溫泉洞穴內才可。可是在洞穴內，皮亞多洛又再次遇到博古士，看見博古士又捉着另一頭龍感到忍無可忍，便與他戰鬥起來了。

武器屋（曼些路村）

道具名稱	種類	價錢
どうのけん	劍	430
てつのけん	劍	870
ロングソード	劍	780
ブロードソード	劍	1200
プラチナソード	劍	2400
ねむりのつえ	杖	640
まもりのつえ	杖	1200

防具屋（曼些路村）

道具名稱	種類	價錢
どうのうでわ	手環	550
はがねのうでわ	手環	1000
プラチナのリング	介指	1200
くびわ	頸鏈	480
りゅうのくびわ	頸鏈	1400
ラバーシューズ	鞋	680
プリンスバッジ	勳章	380
ナイトスター	星	580
マジカルシール	貼紙	620
隼のお守り	護身符	350
ケモナのおまもり	護身符	350

道具屋（曼些路村）

道具名稱	種類	價錢
温泉たまご	食物	230
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
げんきのあめ	藥	63
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180
きよらかなみず	藥	280

紀念品屋（曼些路村）

道具名稱	價錢
ユカタ	700
マンセル風車	1500

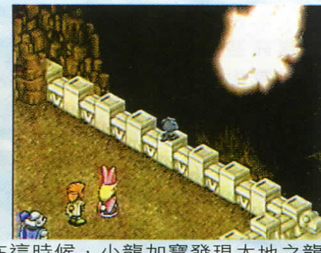
ボクシー

HP ？？？
MP ？？？



博古士被擊敗後立刻慌忙逃去，於是皮亞多洛就解開被鎖上的龍。經過龍的自我介紹後，知道他是住在龍之國的基魯百圖，之後，皮亞多洛亦開始將所發生的事告知基魯百圖了。基魯百圖見事態嚴重，就願意讓載他們一程，前往龍之國向老龍神請罪。

來到龍之國後，他們第一時間就到老龍神處，皮亞多洛將殺龍的事一一告知老龍神，並願意承擔一切責任。老龍神認為他殺了龍，就以同樣的方法來對付他，而這亦即是要皮亞多洛死；大家聽到後也非常震驚，他們各自也願意代替皮亞多洛的懲罰。就在這時候，小龍加寶發現大地之龍的靈魂顯現，牠向老龍神請求免去他的死罪，牠很清楚牠的死全都與皮亞多洛無關，並願諒他殺死自己的過失。既然大地之龍亦不追究此事，老龍神也沒必要治他的罪。而在大地之龍消失之前，就交托了皮亞多洛他們要好好照顧牠的小龍們。





事情終於也完結，皮亞多洛也得返回皇宮內，不過在這時候，老龍神就問他的母后莎妮亞的近況，原來皇后竟然是老龍神的女兒，他們知道後也覺得很驚奇，那皮亞多洛就是牠的外孫！之後，老龍神知道皮亞多洛的龍之劍折斷了，便將之變回原本模樣，牠叫皮亞多洛前往尋找三顆龍之寶石，令寶劍的能力變得更加強勁，他取回劍後就與老龍神告別返回皇宮了。不過這龍之國是加寶應該居住的地方，牠必須留在那裏，但牠和白騎士也不捨得對方，於是白騎士便留下陪牠了。至於在魔女之家，所有小龍也誕生了！姬露達就是這樣便忙過不停地照顧着小龍們。

~第二章~不可思議的馬戲團

約會



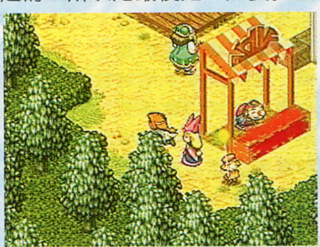
大地之龍事件告一段落後，皮亞多洛又過回一些正常的生活，就在這時，一個馬戲團來到波洛古羅斯城外籌備表演，而這馬戲團的團長就是之前皮亞多洛在酒吧內遇到的祖路，他特地帶來兩張表演入場券前來拜見國皇作為禮物。於是，皇妃就想了一個好主意，她來到皮亞多洛的房內，打算將這兩張入場券給他，並叫他將另一張入場券給娜露茜亞，邀請她一起去看表演。皮亞多洛覺得他經常也勞煩了她，便決定依照母后的吩咐去做，不過在去找她之前，母后還給了一條頸鏈給皮亞多洛，叫他在提出約會時送給她。那時皮亞多洛的臉紅透了，他接過母后的禮物，就去找娜露茜亞。

來到了魔女之家，皮亞多洛看見屋內沒有





人，以為娜露茜亞不在家中感到很失望。後來當他發現在閣樓上傳來聲音，就上馬上去找娜露茜亞。皮亞多洛與娜露茜亞又是十分害羞地不言一語，而由於皮亞多洛記起母后説這次與娜露茜亞看馬戲團是約會，所以他特別緊張，不知從何説起。最後，他鼓起很大的勇氣，終於也吞吞吐吐地説出「馬、馬、馬、馬戲團(選「サ、サ、サ、サーカス」)」，並邀請她明天一起看表演，説罷就飛快地離開了。娜露茜亞獲得皇子的邀請感到非常興奮，還不是想起他；可是，這時姬露達就凝重地向她説魔女是不能與人類一起的，所以她最後是一定要把皇子忘記。



到了第二天，皮亞多洛來到魔女之家迎接娜露茜亞，她雖然還



記住魔女所説的話感到十分失落，但仍強裝笑容去看表演。他們返回波洛古羅斯城，由城門進入馬戲團範圍，那裏有一些紀念品售賣，喜歡收藏的皮亞多洛可別記忘買啊！差不多到表演時間了，祖路在門外迎接他們入場，之後，一場精彩的馬戲表演就開始了！

道具屋（馬戲團帳幕外）

道具名稱	種類	價錢
きのこのカケラ	食物	6
パン	食物	10
おめん	道具	100
やこうスティック	道具	50
ピエロハット	道具	75
砲丸	道具	200
ボール	道具	80
ガじシャ	名牌物品	3800
クヲーン	名牌物品	3600

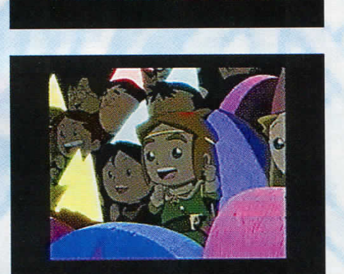
紀念品屋（馬戲團帳幕外）

道具名稱	價錢
黒ライオン人形	1000

冰屋（馬戲團帳幕外）

道具名稱	種類	價錢
アイス	食物	50





馬戲團表演的內容真的非常豐富，當中有各式各樣的表演，不過當中最矚目的，相信就是黑色獅子的跳火圈表演，皮亞多洛與其他的觀眾也看得入神；可是，這隻獅子好像不太願意表演，但卻又被團長鞭打，牠沒辦法下唯有照做，娜露茜亞認為這隻獅子很可憐，她覺徥好像有什麼秘密隱藏着似的……





表演終於也完結，這亦是娜露茜亞要回家的時候，她很多謝皮洛多亞帶給她快樂的一天。就在她要離開之前，皮亞多洛就將母后給他的禮物送給娜露茜亞，那是一條十分精緻的頸鏈，她很開心地立刻帶上它，之後，她吻了皮亞多洛一下，就乘着掃把飛走了。皮亞多洛回到皇宮內仍感到非常興奮，他根本無法忘記剛所發生的事。不過天色已晚，他最後也返回自己的寢室睡覺。

在夜深人靜的時候，艾莉娜來到皮亞多洛哥哥的房間內，原來她剛才所做的惡夢讓她非常害怕，所以就來找哥哥一起睡覺了。至於在那時候的波洛古羅斯皇城，有很多小朋友也從家裏夢遊出來，他們全都走向馬戲團帳幕內，而艾利娜也起了床，走向馬戲團帳幕……



失蹤了的妹妹





新的一天又開始了，皮亞多洛昨晚睡得很好，不過當他起床的時候，發現身旁的艾莉娜不見了，還以為她返回自己房間的他不以為意，之後，便打算向父皇、母后請安。在謁見室內，城內的人民紛紛前來向國皇稟報，説他們的兒女失跡，而在這時候，士兵也前來向國皇稟報馬戲團一夜之間消失了！當人民聽到後，都相信這些失蹤案全是因馬戲團而起，並懇求國王為他們解決問題。皮亞多洛知道發生何事後，突然想起艾莉娜也可能是被馬戲團捉走，所以他告知父皇由他去調查馬戲團後，就立刻離開皇宮了。



當皮亞多洛走到橋邊的時候，姬露達魔女和娜露茜亞剛趕到與他會面。她們見皮亞多洛非常趕急的樣子也心知不妙，果然，在娜露茜亞拿出艾莉娜的洋娃娃後，他就很緊張地問她在何處得來，原來那是從柏塞拉中拾到。於是，經過皮亞多洛將發生的事情告知後，他托姬露達將此事代為告知父皇，然後就繼續趕路了。而娜露茜亞亦想幫助皮亞多洛，可是卻又不知怎算好，於是，在她正想追往皮亞多洛處時，姬露達就給她能夠免被海水接觸而變成泡影的「黃金之鎖匙」，之後就立刻跟隨着皮亞多洛處會合了。

地底店（波洛古羅斯皇城）

道具名稱	種類	價錢
ありがたいみず	藥	180
ガミガミドリンク	藥	385
てつのけん	劍	870
ロングソード	劍	780

ブロードソード	剣	1200
隼のお守り	護身符	350
ケモノのおまもり	護身符	350
ラバーシューズ	鞋	680



他們再次來到柏塞拉村，發現那裏的小孩同樣失蹤了。另外，從村民口中亦打聽到在諾馬勒城也有人失蹤的案件發生，而失蹤的人就是那裏的紫露珀公主！既然在柏塞拉村也沒什麼線索可尋，那他們就決定從海邊的路通往諾馬勒城了。



當他們走到通往海邊的道路時，有一位武士就問他們是否要進入那裏，這位武士叫鬼面童子，因為他覺得那裏的怪獸很強勁，而剛巧他亦要到諾馬勒城，所以就打算與皮亞多洛他們同行。不過在前行之前，娜露茜亞就利用姬露達給她的「金色之鎖匙」，變成一位不怕海水的少女卡爾。通往諾馬勒城的路也頗長，所以要小心點行動，而在途中將會有一艘破船，那裏會有多件道具取得，不過最重要的還是有休息地方和Save Point，他們可在其中休息一下才繼續旅程。





到達了一個充滿音樂和舞蹈等藝術氣氛的諾馬勒城後，他們遇到一隻可愛的小狗，可是由於鬼面童子害怕狗的關係而先行一步，於是，旅程中又剩下了皮亞多洛和卡爾二人了。他們現時要做的，就是要找尋失蹤小孩的線索，他們走到了諾馬勒皇宮向華魯滋國王問好，並順道問國王有關失蹤小孩的線索，當國王聽到又有人失蹤，就想起他的愛女紫露珀，他説其女兒好像是被困在一個叫魔王城的地方，相信其他小孩也説不定在那裏，所以皮亞多洛就打算進入魔王城了。







武器屋（諾馬勒城）

道具名稱	種類	價錢
てつのけん	劍	870
はがねのけん	劍	1580
	杖	1800
パワーロッド	杖	2600

防具屋（諾馬勒城）

道具名稱	種類	價錢
はがねのうでわ	手環	1000
白銀のうでわ	手環	1600
銀のうでわ	手環	2800
銀のリング	介指	2900
金のリング	介指	3800

左方小販（諾馬勒城）

道具名稱	種類	價錢
きのくつ	鞋	240
ラバーシューズ	鞋	680
スパイク	鞋	1800
トゥーシューズ	鞋	1750
カンフーくつ	鞋	4350

右方小販（諾馬勒城）

道具名稱	種類	價錢
勇気のバッジ	勳章	3400
ピアス	手飾	2900
水のおまもり	護身符	700
虹のおまもり	護身符	750
エリザベス	名牌物品	3480
ポテーム	名牌物品	3200

海旁小販（諾馬勒城）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
げんきのあめ	藥	63
めぐみのあめ	藥	180
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180
きよらかなみず	藥	280
かいばしら	食物	150

冰屋（諾馬勒城）

道具名稱	種類	價錢
アイス	食物	50

紀念品屋（諾馬勒城）

道具名稱	價錢
ランバダーラ号	500
ブルーマリーン	700

娜露茜亞的擁護者？



要到達鋼鐵魔王城是需要先經過波蕾波蕾村，然後穿過鋼鐵魔王City才可，魔王City是一個充滿電子產品的地方，當中有除了有道具、武器和紀念品等商店外，還有播放着以娜露茜亞為主題的電影；而其中一個房間內，將會有通往魔王城的路。在魔王城內是充滿機關的，有些地方是需要將機關解除才可繼續到另一條通道，所以皮亞多洛他們將會不時來回多條通道。



武器屋（波蕾波蕾村）

道具名稱	種類	價錢
はがねのけん	劍	1580
白銀のけん	劍	2200
銀のうでわ	手環	2800
金のうでわ	手環	3800
銀のリング	介指	2900
金のリング	介指	3800
水のおまもり	護身符	700
虹のおまもり	護身符	700

道具屋（波蕾波蕾村）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
げんきのあめ	藥	63
めぐみのあめ	藥	180
ばんのうやく	藥	36
りゅうのなみだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180
きよらかなみず	藥	280

紀念品屋（波蕾波蕾村）

道具名稱	價錢
おんぶのおきもの	1200
オモチャのピアノ	500
オルゴール	1500

鋼鐵百貨（鋼鐵魔王 City）

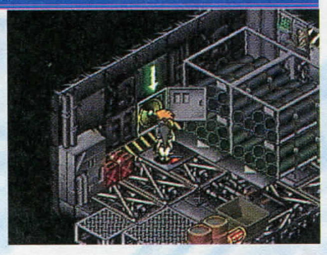
道具名稱	種類	價錢
白銀のけん	劍	2200
ウィンドロッド	杖	3100
バスターロッド	杖	4200
金のうでわ	手環	3800
ひすいのうでわ	手環	5500
ひすいのリング	介指	4750
ビャクヤ	名牌物品	3890
ヤグ	名牌物品	4000
コロナ	名牌物品	3670
カノン	名牌物品	3500
ロマイル	名牌物品	4500

道具屋（鋼鐵魔王 City）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
りゅうのなみだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180
きよらかなみず	藥	280
カミカミドリンク	藥	385

紀念品屋（鋼鐵魔王 City）

道具名稱	價錢
カミ城ジオラマ	4500
ナルツア人形	770



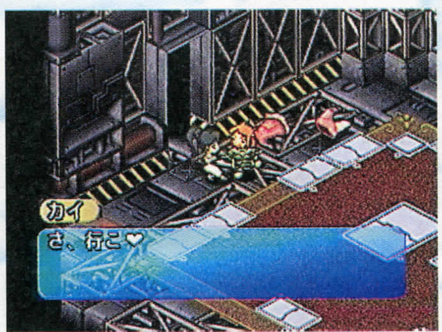


經過多個有機關的通道後，皮亞多洛找到了一個很別緻的房間，當中有一個少女穿着住類似娜露茜亞的衣服，難度這少女就是諾馬勒國皇的女兒紫露珀公主？正當皮亞多洛與這少女談話時，敵人入侵的警告突然響起，那別緻的房間頓時變成一個戰場，同時又有三架機械人前來保護那少女。皮亞多洛看見這情況，就叫那少女躲開，然後和卡爾一同與機械人戰鬥了。

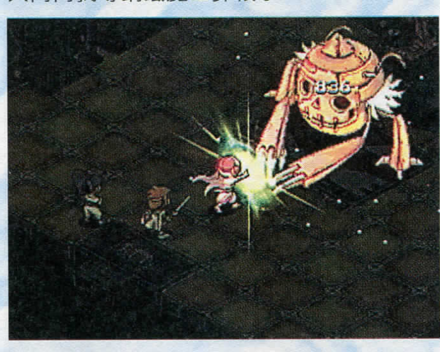
トリオロボ１号
HP 2000
MP 118

トリオロボ２号
HP 3000
MP 122

トリオロボ３号
HP 2500
MP 120



將這三個機械人擊倒後，皮亞多洛就立刻問那少女，亦即是紫露珀公主有否大礙，看來她沒有事，不過當她看到剛才皮亞多洛戰鬥時的英姿後，就深深被他吸引住。他們作了簡單的介紹後，就說回公主被捉去的事，原來她是由這裏的首領鋼鐵魔王捉回來，並迫她穿成娜露茜亞樣子的。她在真正身份是娜露茜亞的卡爾面前大嚷衣服難看，令卡爾非常難過，不過皮亞多洛就說他卻倒喜歡這衣服。之後，他們就照着紫露珀的指示，進入門內找尋鋼鐵魔王算帳了。



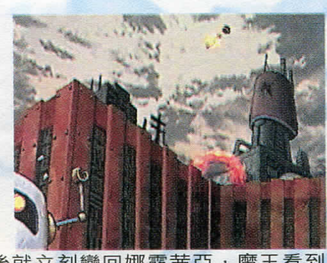
他們又再次解除了其他房間的機關，並從吊梯到達鋼鐵魔王的所在地，他們入到房間內看不見魔王，只是見到一個很大的機械人。後來那機械人向他們說話，但皮亞多洛沒有理會它的說話，只是叫機械人快點把囚禁住的小孩放出來；然而它卻不知有此事，皮亞多洛不相信它的說話。經過一番對話後，機械人忍無可忍，終於也脫下頭部位置與皮亞多洛戰鬥了。

鋼鉄魔王
HP 7800
MP 128

小孩的下落



原來控制着巨大機械人的鋼鐵魔王，就是個子細小的家美格米魔王！皮亞多洛沒估到這人就是他，魔王對其喬裝技術感到驕傲；於是，他就為了皮亞多洛估錯，而拿出一個自爆裝置要皮亞多洛自爆。卡爾看到這樣無理的要求感到不滿就罵魔王，不知道



這人就是娜露茜亞的魔王就反罵她十分粗魯，並要多多學習娜露茜亞；當卡爾聽到後就立刻變回娜露茜亞，魔王看到這樣後覺得很驚奇，他退後了幾步並由自己按下了自爆裝置！就是這樣，自爆裝置就此開啟，而他就慌忙地逃走，剩下皮亞多洛離開了。現在他們唯一可以做的，就是要逃離這個危險的地方。他們走到魔王房間左手邊的入口，那裏有一個好像能通往外間的通道，便打算由這道離開，但紫露珀不想在這骯髒的地方走開，不過無可奈何之下也唯有照做。

紫露珀回到諾馬勒宮殿後，第一時間就是洗澡！至於皮亞多洛和娜露茜亞則被國皇招待，皮亞多洛在房間內將娜露茜亞變成卡爾後事情告訴她知，雖然能救回紫露珀公主，



可是失蹤小孩則仍然下落不明……就在此時，多吾和剛剛巧來到向皮亞多洛報告，說姬露達魔女利用魔法看到小孩現在正被困在哥度尼各島內，而白騎士知道此事後已前往到那裏，所以也希望皮亞多洛能盡速到達那裏。可是要到哥度尼各島是一定要乘船，於是，皮亞多洛就打算明天向諾馬勒國王借出船隻前往該地。

經過一晚的休息，皮亞多洛就向諾馬勒國王要求借船，他是救紫露珀的恩人，國王當然樂意借出船隻來。那他們就事不宜遲，決定立刻前往目的地救人，就在他們打算離開之前，姬露達就嚷着要協助皮亞多洛，而她的父皇愛女深切，便讓她一起去了。

他們來到諾馬勒城的碼頭，由手的帶領下上船，當然，娜露茜亞又變回卡爾啦！在他們乘船途中，紫露珀好像聽到有人在叫喊



着，原來這人就是家米格美魔王；由於他乘坐的船快要沈沒，所以皮亞多洛就將他救起。當魔王知道有小孩被中捉走亦感到這些馬戲團的人很過份，便決定幫皮亞多洛一把了。





至於在哥度尼各島上，博古斯和祖路他們正在山洞內尋找石版，可是他們什麼也找不到，現在唯有繼續努力找尋。過了不久，皮亞多洛他們來到島上，那裏只有一個山洞洞穴，相信小孩亦被困在當中吧！於是，他們就進入山洞內，將所有小孩救出來。他們在洞內行動時的途中，突然遇到一個說着奇怪語言的生物撲到皮亞多洛面前哭，雖然皮亞多洛知道這生物好像是有一些苦衷的事情要說出來，但他始終也是聽不明白這語言……紫露珀看見這隻生隻很麻煩，便一腳踢牠到　上！於是皮亞多洛便答應牠待他調查到真相後，就會再來看牠。

無人販賣所（哥度尼各島）

道具名稱	種類	價錢
いやしのは	藥	14
いやしのえだ	藥	47
りゅうのなみだ	藥	258
ありがたいみず	藥	180
きよらかなみず	藥	280





在洞穴的底部，他們發現在馬戲團的黑獅子被籠子困着，看來小孩被馬戲團捉住的事是沒錯。另外，在籠子內除了有黑獅子外，還有一隻奇怪的生物，牠不斷叫皮亞多洛他們看房間的內部；原來，馬戲團團長祖路正在將小孩變成剛才他們見到的生物，祖路叫牠快點找出石版來。皮亞多洛得知祖路是捉小孩的首腦十分氣憤，便上前跟他理論，並叫他交出所有小孩並變回原本模樣。祖路當然不會就此輕易放人，於是，他就變成另一模樣與皮亞多洛戰鬥。

ズール
HP 8800
MP 133

遺跡內的石版



將祖路殺死後，在他的身體竟變成一顆寶珠，原來這就是能龍之劍的能力提昇的「龍之玉之力」。其後，家米格美魔王發現剛才的黑獅子竟然變成一位少女，就這樣，皮亞多洛就開啟籠子上的鎖了。剛才的黑獅子竟然是那位少女，她叫做里奧娜，她亦是被祖路的魔法變出來的；至於在籠內的另一位生物，原來就是白騎士！他也是被祖路所害。



在這時候，一把熟悉的聲音叫嚷着。「哥哥！哥哥！」這人就是艾莉娜了。她平安無事的找回實在是太好了，她立刻飛撲到皮亞多洛身上。她向皮亞多洛說她很聽話，在皮亞多洛叫她乖乖地等待的時候，她真的沒有行開半步；當紫露珀聽到這說話之後，便想起剛才她一腳踢走的生物，就是皮亞多洛的妹妹艾莉娜。於是，她走到艾莉娜面前當沒事發生的向她打招呼，可是艾莉娜仍記起就是紫露珀踢她一腳，就很害怕的叫紫露珀為婿婿！家米格美魔王聽到後反應甚大，他不斷嘲笑紫露珀被稱為婿婿，紫露珀十分憤怒，就將魔王也至昏倒了。

就這樣，里奧娜幫手協助帶小孩離開這裏，而艾莉娜便負責帶白騎士找出其他小孩的所在位置。另外，聽白騎士說之前他聽到祖路他們曾提起過有關石版、遺跡等東西，皮亞多洛覺得很有可疑，里奧娜便告訴他若再進入這房間的入口，就會有類似石版的東西出現。於是皮亞多洛就和其他人同伴一起進行調查，至於被打昏的魔王便交給里奧娜照顧着。

當進入里奧娜所說的房間內，果然發現有一塊發光的石版，正當皮亞多洛想拾起它時，它就好像擁有神奇力量般將他彈開，幸好這只是皮外傷沒有什麼大礙。就在這時候，一個蛇身的女性在瓦礫堆中走出來，她身上的蛇將這塊石版取去；卡爾認出她的樣子，她不就是美之神曼爾拉嗎？！正當卡爾她向這美之神作出懷疑時，這蛇女伸出雙手，利用她的魔法來攻擊皮亞多洛，他為了要保護卡爾她們，便推開她們由自己獨力承擔。這魔法的威力十分強大，令皮亞多洛痛苦得滾來滾去，卡爾不忍心看見他這樣子，就飛身撲上去救他；而白騎士亦趁着這機會利用劍刺向蛇女，但她卻在這時消失了。至於皮亞多洛所受的傷實在太大，他痛得失去知覺而暈倒……







~The End of Disk 1~



To be continued‥

TEXT：Zombie Killer福田

BIOHAZARD GUN SURVIVOR

血腥殺戮攻略第二章



製造商：CAPCOM
售價：382港元　發售日：2000年1月27日
容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
STG／1人／MEM／對應GUNCON／對應ANALOG CONTROLLER

登場武器介紹

在《BIOHAZARD GUN SURVIVOR》裏，循正常途徑可以取得的武器合共有7種，分別是手鎗、麥林、散彈鎗和榴彈發射器，各自均有不同的能力和特性。

手鎗A

遊戲開始時主角所使用的手鎗，特徵是細小輕巧，加上由塑料製造故此擁有相當高的穩定性，為最基礎的武器配備，只是攻擊力與藏彈數量不算太理想。

基本攻擊力　☆☆
最大載彈數　17
發射間隔　☆☆☆☆
裝彈速度　☆☆



手鎗B

它一次過可裝上19發子彈，藏彈量堪稱眾武器之冠，此外其速射機能亦強能夠瞬間致敵人於死地，但攻擊力弱兼且裝彈速度慢是其致命缺點。

基本攻擊力　☆
最大載彈數　19
發射間隔　☆☆☆☆☆
裝彈速度　☆



手鎗C

它不獨有一定的攻擊力，兼且其裝彈過程不消1秒，在和強敵對陣時往往會發揮作用，是值得推薦的武器之一。

基本攻擊力　☆☆☆
最大載彈數　15
發射間隔　☆☆☆
裝彈速度　☆☆☆☆☆



手鎗D

雖然外觀甚具古老，可是它的攻擊力卻相當驚人，一般喪屍只消3~4發便能解決，不過藏彈數少和裝彈時間長是其弱點。

基本攻擊力　☆☆☆☆☆
最大載彈數　8
發射間隔　☆
裝彈速度　☆☆☆



散彈鎗

擁有上佳的火力及貫穿性能，就算是獵殺者等敵人也能2鎗消滅，只是專用子彈較困難取得和每次只能發射一鎗；屬於重點武器之一。

基本攻擊力　☆☆☆☆☆
最大載彈數　8
發射間隔　☆
裝彈速度　☆



麥林手鎗

火力比散彈鎗更為驚人，無論是甚麼敵人也難以招架，只是其彈藥在遊戲中的出現率實在太低，令它的應用性降低不少。

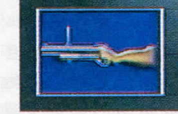
基本攻擊力　☆☆☆☆☆
最大載彈數　6
發射間隔　☆
裝彈速度　☆



榴彈發射器

可謂全遊戲中最強勁的常規武器，可使用多種不同屬性的彈頭是其優點，從而針對擁有不同特性的敵人來作選擇，缺點則是每次只能裝上1發，無法進行連續射擊。

基本攻擊力　☆☆☆☆☆(因應使用彈藥而定)
最大載彈數　1
發射間隔　☆
裝彈速度　☆



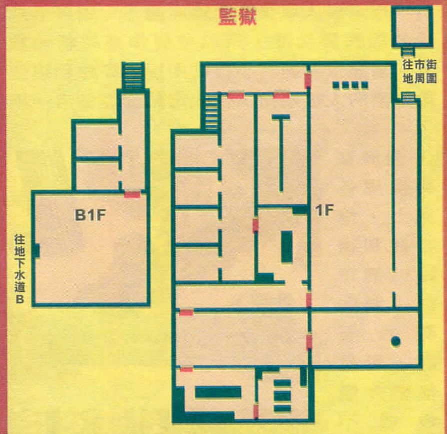
備註：有關上述武器的各項能力評價，最高是5粒☆，最低是1粒☆。

精簡快速攻略

監獄



爬離地下水道返回地面後，玩者便置身在PARADISE監獄門前，在大堂已經開始要和4至5隻喪屍開戰，不過這時應先進入左邊的獄長室以取得單人囚室入口鎖匙(独房入口のカギ)與及檔案之一的獄長日記(刑務所長の日記)。順帶一提，連接大堂與獄長室的辦公室是會不斷出現敵人的，即使打死多少遍也會自動復活，所以無需強行把它們殲滅。以單人囚室入口鎖匙開鎖後，千萬記住要取得桌子上的繩索(ロップ)，因為沒有它就無法繼續玩下去，接着便可跑入監倉範圍取得年輕人日記(若者の日記)。由北面的出口走，玩者可選擇從地下水道或高台逃離這裏，分歧點在於離開監倉後究竟是往左走還是往右走，若往左邊行則可取得藍綠色藥草各一，右邊則可在浴室內取得散彈鎗(ショットガン)。









當行到操場時，閣下好彩的話便只會遇到幾頭喪屍狗，若然不幸的話則要恭喜你了，因為敵人會變成獵殺者2頭，你最好還是使用散彈鎗，否則小命難保。取得紅色藥草後，只要一直向前行就能找到鐵梯，爬上瞭望塔頂便可對着鐵架調查以使用繩索爬下去。

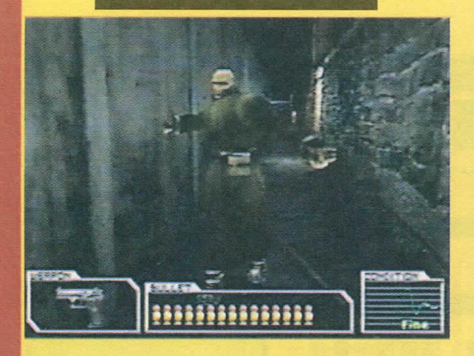
登場敵人種類

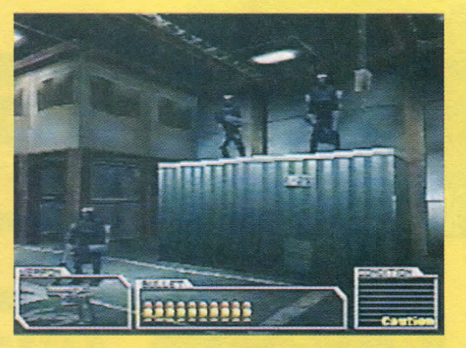
喪屍
喪屍狗
獵殺者
大飛蛾

登場道具

綠色藥草
紅色藥草
藍色藥草
單人囚室入口鎖匙
繩索
散彈鎗
年輕人日記
獄長日記

市街地周圍





如果在監獄選擇從右邊的瞭望台離開，就會先進入一條狹窄的通道。玩者剛從繩索着地便要和遠處的TYRANT硬碰，由於幾乎無路可逃故此最好和它硬拼，但只要把TYRANT打敗玩者便會得到強力彈藥如硫酸彈等作為獎勵，所以並非完全沒有好處。

爬過鐵梯登上天台，玩者會遇到數名UT

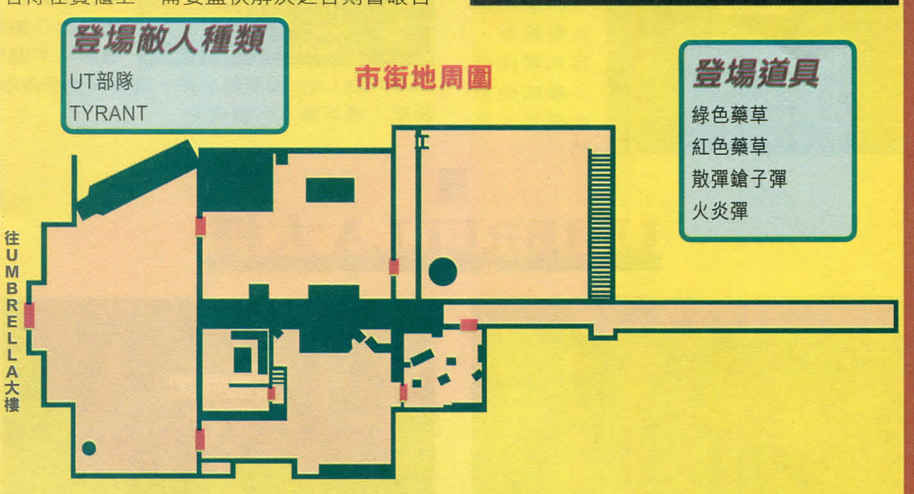


部隊，只要準確地逐一擊破也沒有甚麼難度。回到地面並取得火炎彈後，進入旁邊的貨倉會再次遇到UT部隊，但留意今次是有2名待在貨櫃上，需要盡快解決之否則會眼白白看着被屈體力；這裏還有散彈鎗子彈拿。離開貨倉後，玩者便會踏入UMBRELLA大樓門前的區域，在進入大樓前切記要取得對面那株紅色藥草。



登場敵人種類

UT部隊
TYRANT



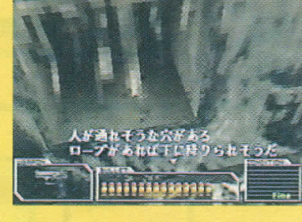
登場道具

綠色藥草
紅色藥草
散彈鎗子彈
火炎彈

地下水道B



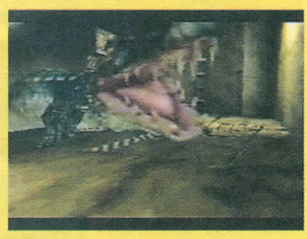
在監獄若不選擇從瞭望台離開，而是改為由左面的地下通道行，就會進入這個危機四伏的地方。



首先要解決從房間內走出來的喪屍，接着在四周佈滿蘭絲的方形房間會遇到兩隻大飛蛾，由於它們速度頗快所以要不斷走位回避，另外火炎彈的效果也頗算不俗。戰勝後，玩者可從旁邊沒有被封着的通風口以繩索來離開。

當踏入水道範圍時玩者會遇到喪屍或者獵殺者的攻擊，雖然喪屍不用太花神但若然是獵殺者的話就要多加留意了，最好使用散彈鎗以免被兩隻同時夾擊。穿過通風口進入L字型管道會有另外兩隻獵殺者，解決過後返回水道的另一邊則又會有獵殺者，但假如剛才在對面時已遠距離射殺它們就無需再應付。

取得沿途的紅綠藥草並繼續向前走，在終點前會被兇猛的鱷魚偷襲，而更不幸的是一次過要對付兩條！首先在向前移動時會出現第一條，但當被逼至節節後退時第二條便破牆而出，若時間掌握得不好就很容易被牠們咬死。打敗牠們後可從鐵梯爬回地面，抵達UMBRELLA大樓的門前。





登場敵人種類

喪屍
獵殺者
鱷魚

登場道具

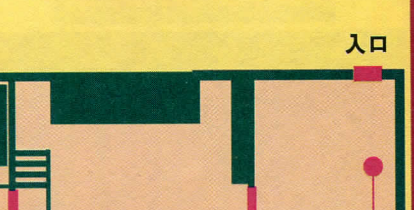
綠色藥草
紅色藥草

俱樂部



俱樂部的前半部份與市街地周圍的頭半相同，同樣要和實力高強的TYRANT決鬥，由於通道狹窄幾乎無路可逃的關係玩者還是盡全力將它解決吧。至於俱樂部的位置是在市街地十字路口的左面，甫進入便要在細小的房間內和第二隻TYRANT戰鬥，因為雜物較多移動時會有一定困難，如果對自己實力沒有信心還是逃走會好一點。在俱樂部大堂內有一株綠色藥草，而行上樓梯可在VIP房間內取得俱樂部大堂鎖匙(クラブホールキー)，不過於取得的同時一隻TYRANT會出現並擋住門口，玩者要利用房間僅有的空間來走動躲避，當然若從門口離開便可避開是次戰鬥。







返回大堂後，這區域的最後一名TYRANT將會現身，它站在臨近出口的位置向玩者逼近，相比起先前在VIP房內的環境這次戰鬥會輕鬆得多，至於將它打敗後可走去出口調查旁邊那個裝置，用鎖匙咭來開門離開這裏。發生過UMBRELLA大樓前的事件，玩者只要記得取大樓入口對面的紅色藥草，便可進入大樓內。

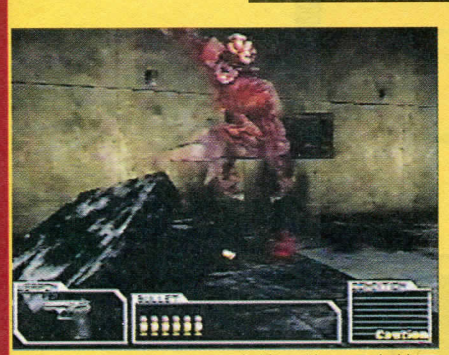
登場敵人種類

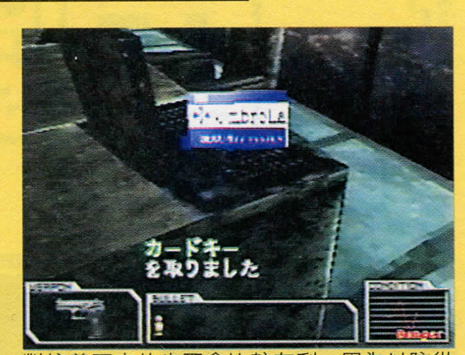
TYRANT

登場道具

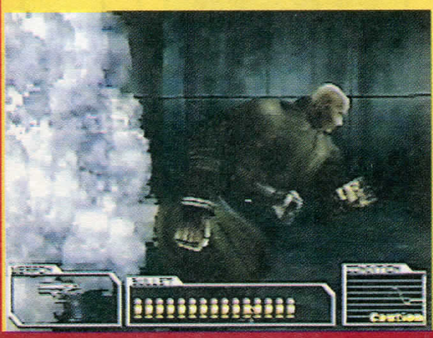
綠色藥草
俱樂部大堂鎖匙

UMBRELLA大樓





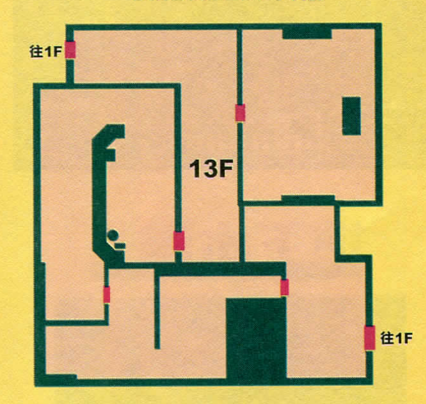
在進入UMBRELLA大樓開始，玩者就要有長期作戰的覺悟，事關不論敵人數量以至難易度都並非可以輕鬆解決的貨色。首先會遭遇到的是獵食者或獵殺者這種強敵，由於空間較大故此可利用這裏的優勢來走位，但若要同時應付兩頭獵殺者就最好使用散彈鎗了；別忘記取得接待處那兒的麥林子彈。在喪屍群後乘搭升降機直往13樓，首當其衝的應該是兩隻獵食者(大多數會是它們)，若喜歡較保守的打法不妨利用大堂的廣大空間，喜歡速戰速決的朋友就別吝嗇散彈鎗子彈了。留意，雖然不一定要將它們殺死，可是對接着而來的步驟會比較有利，因為以防從司令官室出來時被敵人偷襲得手。

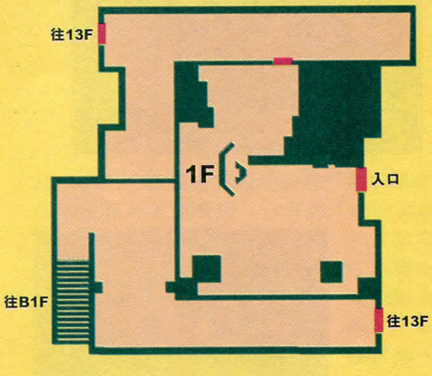


進入司令官室的目的，純粹是為了奪取咭片鎖匙(カードキー)來繼續行程，但由於在行近顯示器時TYRANT會突然撲出來，玩者可決定是否和它決一勝負，當然以司令官室的面積要走位也絕對不是一件難事；順道可在這兒拾取雲遜日記(ビンセントの日記)。跟着便往斜對面的中央管制室，必需先調查門口的感應器來使用咭片鎖匙才可開門，隨後幹掉裏面的喪屍就能到達情報處理室，這兒會發生莉莉及洛特兩兄妹的事件兼且可取得雲遜盜聽記錄(ビンセントの盜聽記錄)。離開這裏在電梯大堂當按下按鈕會馬上出現另一個TYRANT，由於空間甚大要取勝應該不難，接着返回1樓在前方會有一個打開了的電閘，不過假如玩者沒有調查過旁邊的感應器就行過去的話會立即出現警

登場道具

綠色藥草
紅色藥草
麥林子彈
榴彈發射器
咭片鎖匙
雲遜日記
雲遜盜聽記錄





登場敵人種類

喪屍
喪屍狗
獵食者
獵殺者
TYRANT

報，同時會有一隻獵食者出現對付入侵者，因此切記別貪一時之快無視該裝置。

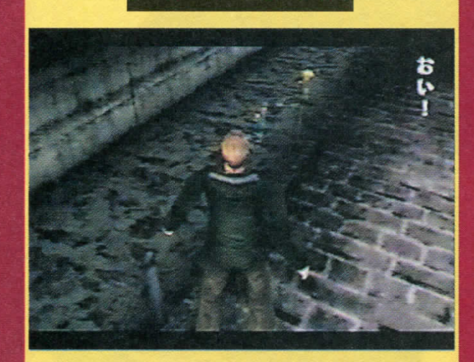
本大樓的最後關卡是地下停車場，一般來說都會有幾隻喪屍狗等待着，玩者可選擇是否與牠們戰鬥，不過初次前來時就必需取得放置在右邊汽車上的榴彈發射器（グレネードランチャー），因為只要沒有它的協助要完成遊戲就會變得極度困難。最後可從停車場另一端的出口離開。







污水水渠



這關可算是整個遊戲中最簡短的區域，皆因地圖合共只有3格，戰鬥亦只有2場而矣。保持向前行直到進入了第二節水渠的中後部份，一隻獵殺者會從天而降攻擊玩家，根據實戰經驗要避開是次攻擊幾乎沒有可能，還是預早裝備散彈鎗以求瞬速解決它。至於剛行入第三節時兩隻大蜘蛛會馬上靠過來，注意被牠們攻擊至中毒的機會很高，最好使用較可靠的火炎彈加榴彈發射器之配搭（當然是指若已取得的話）。

污水水渠

往洛特的家



登場敵人種類

獵殺者
大蜘蛛

神秘大屋門前

離開這條混濁的污水水渠後，主角不知不覺地經已到達一間外觀和諧的屋子門前，到底裏面有甚麼正等待着他呢？他的真正身份又是甚麼？他的命運最終會變成怎樣？敬請留意我們下期的攻略結局篇。



回復道具．調合公式

和以往每集《BIO HAZARD》相同，今次玩者依然是可借助紅藍綠色藥草來進行調合，從而製成各種不同效能的混合藥粉來。雖然是可以直接服用綠色藥草來回復體力，不過效果卻遠不及將它和紅色藥草混合起來，至於這些回復道具的特性和調合方法則請參看下表。

回復道具用途及藥草調合全表

材料1	材料2	合體完成品	功效
綠色藥草	--	--	治療傷勢（程度小）
紅色藥草	--	--	調合時專用；無法獨立使用
藍色藥草	--	--	解除中毒狀態
急救噴霧	--	--	治療傷勢（程度大）
綠色藥草	綠色藥草	調合藥草（綠．綠）	治療傷勢（程度中）
綠色藥草	紅色藥草	調合藥草（綠．紅）	治療傷勢（程度大）
綠色藥草	藍色藥草	調合藥草（綠．藍）	治療傷勢（程度小）及解毒
調合藥草（綠．綠）	綠色藥草	調合藥草（全綠）	治療傷勢（程度大）
調合藥草（綠．綠）	藍色藥草	調合藥草（大綠．小藍）	治療傷勢（程度中）及解毒
調合藥草（綠．紅）	藍色藥草	調合藥草（黃）	治療傷勢（程度大）及解毒
調合藥草（綠．藍）	紅色藥草	調合藥草（黃）	治療傷勢（程度大）及解毒

註：可調換材料1和材料2之組合次序

◆敬請留意◆

由於版位及限制關係，今期攻略只能刊載至此，若各位想對劇情與及遊戲設定有更進一步的了解，請參閱由遊戲誌製作之《BIOHAZARD GUN SURVIVOR公式攻略本》。

TEXT：悟空

CRAZY TAXI

終 於 都 癲 到 去 D C ！！



DC
製造商：SEGA
售價：5800日圓
發售日：發售中 容量：GD-ROM
1P/RAC/軟盤、震動PACK對應



受萬眾DC迷期待的街機移植遊戲《CRAZY TAXI》終於在上星期推出，移植度令人相當之滿意，遊戲除了將街機所有元素完全移植，當中亦加入了大量原創要素，今期筆者將會用四大版為大家詳細講解遊戲每個模式的用途、CRAZY BOX所有迷你遊戲的破解方法，各玩家看罷必定會和筆者一樣又成為一個瘋狂的「的士佬」。

操作方法

	項目	DC手掣	DC軟盤
MENU操作	游標移動	ANALOG控掣/方向掣	+/−掣2
	項目決定	A掣	A掣
	項目取消	B掣	B掣
	項目變更	左右	軟盤
遊戲操作	遊戲開始/暫停	START掣	START掣
	角色選擇	ANALOG控掣/方向掣	軟盤
	的士控制	ANALOG控掣/方向掣	軟盤
	油門	R掣	R掣
	剎車	L掣	L掣
	D GEAR[前進]	B掣	+掣
	R GEAR[後退]	A掣	−掣
	目的地顯示ON/OFF	X掣	B掣



模式介紹
MODE SELECTION





ARCADE

可以在與街機版一樣的城市中進行遊戲，選擇確定後會再出現四個選擇，第一個是進行街機版的設定玩法，在遊戲進行時每次的工作效率而增加相對的時間，而其餘三種的玩法則有點不同，可以進行3、5或10分鐘的遊戲時間，這三個選擇不會因應工作效率而增加遊戲時間。



ORIGINAL

和ARCADE MODE的玩法一樣，不過進行遊戲的城市版圖比ARCADE的大出一倍有多，城市不同建築物當然也會不同，城中有很多很有特色的建築物，如巨型摩天輪和二手車拍賣場等。

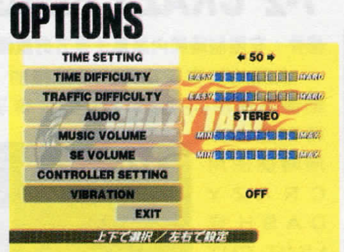
CRAZY BOX

由多個迷你遊戲所組成，這些遊戲的玩法有非常多種類，有些要用上多種CRAZY技術才可完成，難度有深有淺，不過大部份都是要在限制時間內完成指定條件才可過關。



OPTIONS

玩家可以在這個項目中更改遊戲多個設定，如限制時間多寡、載客限制時間、路面交通狀況等多項設定。



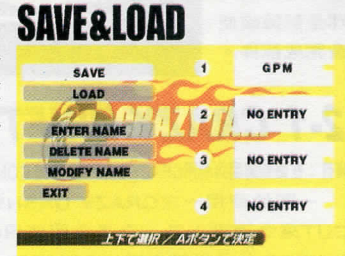
RECORDS

這裏可以讓玩者看回之前有所有進行過的模式記錄，玩家可以先查看記錄後便以突破記錄為目標不斷努力。



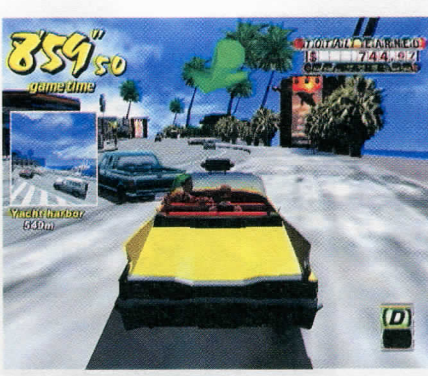
SAVE & LOAD

可以讓玩者進行儲存和讀取遊戲記錄的地方。



CRAZY技術解說

相信有玩過街機版本的朋友都知道遊戲可以使用一些特殊技巧、如CRAZY DASH，如果在遊戲中使用都會發揮意想不到的效果，例如在遊戲中使用CRAZY DASH的話的士的速度會突然加快，除了DASH外，遊戲還有數種CRAZY技巧，現在就為大家一一介紹其用途及使用方法。



CRAZY DASH

(油門及剎車離開再同時按下D GEAR和油門)

使用後的士的速度會作短暫性提升，可用於開車或衝跳台用。

CRAZY DRIFT

(的士行走時緊按油門，之後按下R GEAR立即再按D GEAR和轉彎)

可用於轉直角彎或U-TURN用，在ARCADE和ORIGINAL兩個版圖這技巧都比較少用，通常在CRAZY BOX的迷你遊戲中的使用次數會比較多。



CRAZY TURN

(按下D GEAR、油門和轉彎，按下R GEAR後立即按下D GEAR)

一式可以原地轉向的技術，使用後車子會原地自轉，當轉到適合方向時可以配合CRAZY DASH一起使用。



CRAZY BACK DASH

(在使用CRAZY DASH後立即輸入R GEAR)

在遊戲中都比較少用的技術，使用到的地方大都是在接載乘客時衝過了頭，又或是撞進了死胡同時使用。

CRAZY BACK DRIFT

(的士行走時按D GEAR後立即按下R GEAR和轉彎)

比CRAZY BACK DASH更加少用的技術，使用後的士會作一百八十度回轉，最後更會向後行走。

LIMIT CUT

(行車或靜止時按R GEAR之後同時按下D GEAR及油門)

在的士行走時將速度加至極速，比使用CRAZY DASH時更快，使用率相當高，趕時間必用。



CRAZY THROUGH

(用速度經過其他車子旁邊)

這式CRAZY技術使用方法很簡單，只須用高速經過其他車子的旁邊便會出現，如果在沒有任何碰撞的情況下不斷造出CRAZY THROUGH，畫面右上方便會出現COMBO字樣，COMBO越多分數便越高。



載客須知

不論是ARCADE MODE或是ORIGINAL MODE，玩法都是一樣，都是先尋找乘客，再以最短的時間將他送抵目的地，看似很簡單，其實應付路面的交通狀態已夠玩家好受，但是如果以普遍速度行走雖然必可以應付各種路面情況，但是這樣一來必定會浪費不少時間，但如果乘客目的地屬於長距離，只要接載多兩三位時間定已差不多用盡，所以假若玩家想遊戲時間多一點，就應該在選擇乘客方面着手。



大家請看附圖由左至右共有五個金錢標誌的圓圈，每個圓圈的顏色就代表了該名乘客的目的地距離，經色是最近，反則深綠色是最遠，各位選擇乘客時最好就找目的地比較近的一些，這樣遊戲的時間定可以長耐一點。






遊戲秘技大發放！！

《CRAZY TAXI》的秘技數目可謂相當多，不過除了一個使用人力車較有點用外，其他真的是有點兒「搵笨」，其他不是取消顯示目的地區域的綠色圍網就是取消指着目的地的指咀，如果使用這些秘技後還能在遊戲中取得高分數，那真的是恭喜閣下，你已經成為一個真真正正的瘋狂的士司機了，下文將會為大家介紹遊戲所有秘技。

使用人力車

在選擇角色畫面時，連續按「L+R三次」再按A掣，假若聽到鈴聲即代表秘技成功。



使用人力車（2）

只要將CRAZY BOX中的基本及隱藏遊戲全部完成，遊戲便會送你人力車，以後在選擇角色畫面時只須推上便可使用人力車。



不同起步點

在選擇角色畫面時順次序按下「L、R、L、R+A掣」，如果在畫面左下方出現「another day」的英文字，即代表秘技成功。



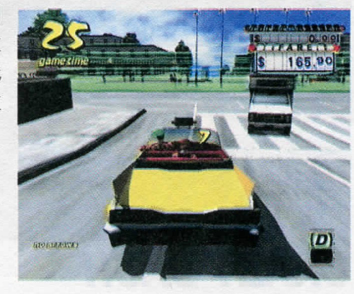
取消目的地顯示

在決定遊戲時間多少時同時按下「L+START+A」，如果在左下方出現「no destination mark」的英文字即代表秘技成功。



取消箭咀顯示

在決定遊戲時間多少時同時按下「R+START+A」，如果在左下方出現「no arrows」的英文字即代表秘技成功。



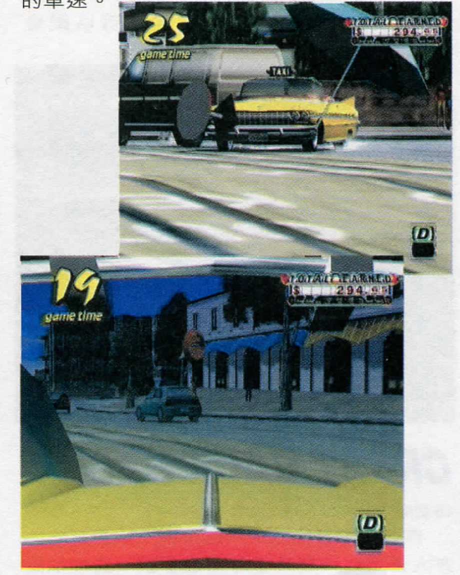
取消目的地及箭咀顯示

在決定遊戲時間多少時同時按下「L+R+START+A」，如果在左下方出現「EXPERT」的英文字即代表秘技成功。



視點轉換

這秘技要先多插一個手掣在C的插頭，之後按一下C手掣的START，這時按下C手掣的Y掣遊戲的視點會變成LIVE視點，即遊戲DEMO的視點，按B掣則會變成第一身視點，按A掣變回正常，而按X掣就會顯示的士的車速。



CRAZY BOX教導所

以下將會是遊戲中CRAZY BOX的全16關重點攻略法，如果玩家有任何一個迷你遊戲未能完成，可以看一看，相信看完之後定會很容易完成所有關數。

1-1 CRAZY JUMP

條件：以跳躍飛過K點

玩法很簡單，在開始時只要不斷使用CRAZY DASH便可順利跳過K點（150米），但CRAZY DASH最多也只是150左右，無論怎樣跳也絕不能去到200以外，若果想跳得更遠便要用LIMIT CUT，只要掌握到按掣的節奏，要飛過300米絕不是一件難事。



1-2 CRAZY FLAG

條件：在限制時間內將車子後方的旗幟撞倒

在開始時車子是背向着旗幟的，所以一開始便要使用CRAZY TURN令車子自轉，當轉到適合方向時便使用CRAZY DASH或LIMIT CUT原斷向前衝，只要將前方的旗幟撞倒便可完成。



1-3 CRAZY BALLOONS

條件：在限制時間內將所有汽球撞破

玩法非常之簡單，只要在限制時間內用CRAZY DASH和CRAZY DRIFT將整個草地上的汽球全部撞破便會完成條件。



2-1 CRAZY DRIFT

條件：在限制時間內利用CRAZY DRIFT奪得15 COMBO以上

一開始使用一次CRAZY DASH或LIMIT CUT來令速度上升，之後立即使用CRAZY DRIFT令廾子打轉而造出COMBO，只要造到15 COMBO以上條例便算完成。



2-2 CRAZY TURN

條件：在限制時間內將乘客送抵目的地

很簡單的一個迷你遊戲，開始只須要使用CRAZY DASH或LIMIT CUT一直向前衝，每出現彎位就用CRAZY DRIFT作180度轉向，只要經過七條直路和七個彎位便會到達目的地，要注意在第七個彎位時不要到盡頭才轉彎，要在崖邊用CRAZY DRIFT轉彎，這樣所用的時間會比較少。



2-3 CRAZY BOUND

條件：在限制時間及沒有墮海的情況下將乘客送抵目的地

這關比較有點難度，玩者要不斷跳過多個跳台將乘客送到目的地，但是這些跳台兩邊都是海，完全沒有任何欄杆阻擋，要小心行事。



3-1 CRAZY RUSH

條件：在限制時間內將所有乘客送抵目的地

這次應該使用CRAZY技術有CRAZY DASH、LIMIT CUT和CRAZY TURN，按載乘客後當然是用CRAZY DASH和LIMIT CUT將乘客送到目的地，乘客下車後若果的士是背向中心點便用CRAZY TURN令的士自轉，之後再用同樣手法將其他乘客送抵目的地便可過關。



3-2 CRAZY JAM

條件：在限制時間內將所有乘客送抵目的地

今次使用的技巧只須CRAZY DASH和LIMIT CUT，玩法就是將三個位置的乘客送到目的地，但是途中會出現非常繁忙的交通狀況，最好的方法就是不要行路中央，盡量貼近行人路不斷前衝便可通過。



3-3 CRAZY POLE

條件：在限制時間內將所有乘客送抵目的地

今次是要將8名站在不同地點的乘客送到目的地，不過情況有點特別，就是每位乘客的目的地範圍很小，只有一條柱，但是時間卻非常充足，只要不斷以CRAZY DASH在直路衝刺便可輕易過關。



1-S CRAZY BOWLING

條件：在限制時間內將所有保齡球樽撞倒

如果不熟悉遊戲的操作法，在玩這任務時必定會說很難，但筆者覺得這任務非常容易，大家只要在開始時先用CRAZY DASH增加速度，在接近保齡球樽時使用CRAZY DRIFT令車身打橫，這樣便可將保齡球樽全部撞倒，只要多試幾次便會明白其道理。



2-S CRAZY ZIGZAG

條件：在限制時間及沒有墮海的情況下將乘客送抵目的地

今次的任務有點難度，因為整條道路會由開始的寬闊慢慢收窄，特別是第四及第五個彎位最為利害，如技術不足最好便是收油慢慢過，另外要注意目的地的範圍亦是很小，一不小心便會衝過頭掉下海中，應小心控制距離。



3-S CRAZY ZIGZAG 2

條件：在限制時間內將一團體乘客送抵目的地

道路和2-S的一樣，但是今次要將七名乘客分別送到七個目的地，這關最難的地方就是每個目的地的範圍都非常之小，不小心便隨時掉下海中，筆者建議最好使用車身比較細小的GUS，因為使用車身比較長的角色會很容易跌下海中，要注意最後一個目的地的範圍也是很小。

S-1 CRAZY THROUGH

條件：在限制時間內以CRAZY THROUGH取得30 COMBO以上

很簡單，只要不被其他車碰撞到在其身邊經過造出30 COMBO以上便可過關，但若各位仍是覺得很難，筆者教大家一個方法，就是用慢速在對頭車的路面上行駛，當對頭車經過便會造出COMBO，要出現30個COMBO根本不是難事。



S-2 CRAZY PARKING

條件：在限制時間內將乘客送抵目的地

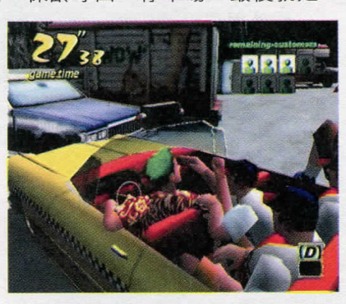
今次的迷你遊戲是在一停車場內，玩者要在25秒之內將乘客送到停車場的最頂層的目的地，玩法就是不斷利用CRAZY DASH向前衝吧。



S-3 CRAZY PARTY

條件：在限制時間內將七位乘客按載到目的地

這個任務差不多要用齊所有CRAZY技術，玩法是在版圖中找齊七名乘客按載到目的地，而筆者選擇乘客的次序是木箱、電話亭、迴旋山、保齡球山，停車場，最後就是衝上跳台後左右兩名，只要好好運用CRAZY DASH和CRAZY DRIFT相信不難應付。



S-S CRAZY ATTACK

條件：在限制時間內在ARCADE城市的版圖走一圈

不用多說了，用LIMIT CUT衝吧！



TEXT：MARKS

拯救人質，守護國家機密

各位還記得數年前由史提芬史葛主演的《暴走潛龍》，當中他以單槍匹馬之力將騎劫火車的恐怖分子消滅，從而逃脫了核彈的威脅，而現在介紹的遊戲就有著差不多同樣的故事，同樣被恐怖分子騎劫火車，獨力解決整個不利的局面。除此之外，今次還會帶大家經歷整件火車騎劫事件，而不會有同伴死去的，如果各位準備好的話，這麼便開始出發。

CHASE THE EXPRESS
チェイス・ザ・エクスプレス

PS
製造商：SCE
發售日：發售中 售價：414港幣
容量：CD-ROM 記憶：1~15 BLOCKS
AVG/MEM/ANALOG

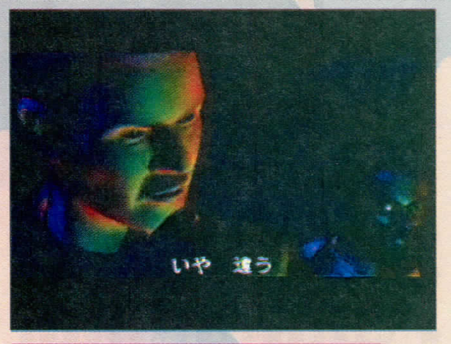






STORY

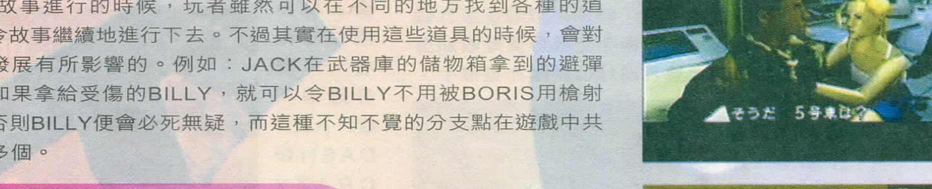
故事講述俄羅斯駐法國的大使一家乘坐一輛最新型軍用列車—「BLUE HARVEST」號由俄羅斯的聖彼得堡發出，往法國的巴黎，而途中更有NATO士兵護送至目的地。不過BLUE HARVEST號卻在俄羅斯國境內被恐怖分子集團「默示錄騎士團」襲擊，而列車最後更被恐怖分子集團佔據了。「默示錄騎士團」的目的就是以大使一家作人質要脅法國政府索取20億贖金。為了對付這件緊急事態，所以交由恐怖分子對策本部負責，不過交涉停滯不前。在這事件中有一位僥幸生還的護衛部隊隊員Jack Morton，而他為了救出作為人質的大使一家，便單槍匹馬潛入列車車內……







分支



在故事進行的時候，玩者雖然可以在不同的地方找到各種的道具，令故事繼續地進行下去。不過其實在使用這些道具的時候，會對故事發展有所影響的。例如：JACK在武器庫的儲物箱拿到的避彈衣，如果拿給受傷的BILLY，就可以令BILLY不用被BORIS用槍射死，否則BILLY便會必死無疑，而這種不知不覺的分支點在遊戲中共有十多個。



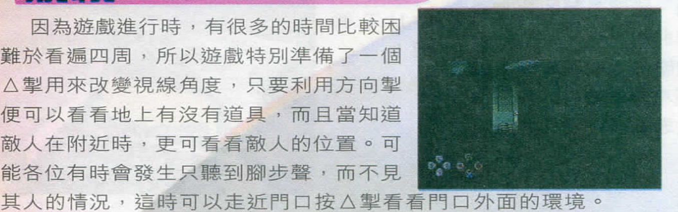
攻擊

由於JACK需要在持槍恐怖分子手中救出被脅持的大使一家，所以遊戲中準備了HAND GUN、MACHINE GUN、ASSAULT RIFLE、GRENADE LAUNCHER四種射擊武器，手榴彈以及JACK自己的雙拳。當遇上敵人時，JACK需要立刻面向敵人，敵人身上便會出現被LOCK ON的ICON，而LOCK ON距離就要依武器而定。攻擊時則可以選擇站立和蹲下來攻擊，而蹲下可以避過敵人的LOCK ON（只限普通槍手）。





窺視



因為遊戲進行時，有很多的時間比較困難於看遍四周，所以遊戲特別準備了一個△掣用來改變視線角度，只要利用方向掣便可以看看地上有沒有道具，而且當知道敵人在附近時，更可看看敵人的位置。可能各位有時會發生只聽到腳步聲，而不見其人的情況，這時可以走近門口按△掣看看門口外面的環境。

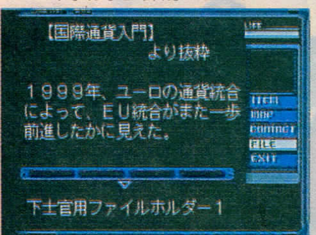
道具

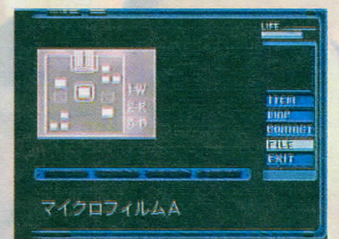


道具在每個遊戲中當然是不可缺少的東西，而在《CHASE THE EXPRESS》裏同樣有著重要性的地位。它們除了有幫助JACK通過種種難關之外，亦有時需要其交給對方。至於可以拾到道具的特別地方不單可以在有死去的同伴身上找到，有時在擊斃敵人的時候，亦可能將各式的彈匣或救命藥包留下在地上，而擊倒BOSS後更會得到重要的道具。

FILE

遊戲中除了道具可以幫助JACK通過不同難關之外，而在不同的地方所拾到的MEMO紙或便條等同樣是不可過關的關鍵，因為當中的文字會提及不同難題的提示，所以玩者在遊戲途中要小心觀察四周有沒有一些白色的紙張。將紙張拾回來之後，玩者就可以在MENU的FILE中找到想看的MEMO。

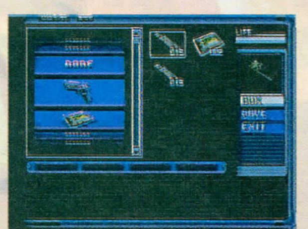




BOX

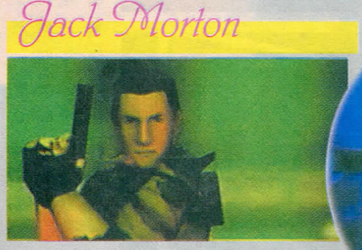


在《CHASE THE EXPRESS》裏，會有像《BIO HAZARD》系列異次元箱的BOX，不過這種BOX出現的地方並不會擺放重要的房間之中，大部份都會在車廂必有的洗手間裏面，而BOX出現的地方同樣可以看到圖片中的圖案。由於遊戲中用來解開難關的道具大都是只需要一次便足夠，所以有這個BOX之後，就可以將一些沒有用和暫時未用的道具放進當中，這樣可以騰出一些空格來拾取新道具，不過要小心有些道具必須在EVENT中使用的。



CHARACTER

Jack Morton



美國空軍少尉。在德國的美國空軍基地服役。今次任務就是擔任法國大使護衛，乘坐與BLUE HARVEST號同行護送的直昇機。不單有良好的觀察力及洞察力，而且更具備敏捷的行動與快捷的判斷力。現年29歲。

Christina Wayborn



擔當俄羅斯駐法國大使的近身保鏢。由於有代表法國參加奧運射擊比賽的經驗，而她憑著這點而投身保鏢工作。她會以溫和的手段處事。現年25歲。

Boris Zugoski



率領恐佈分子集團「默示錄騎士團」騎劫火車BLUE HARVEST號的領袖。不過卻擁有超一流的領導能力。他是個強烈自我顯示欲的男人，經常自我陶醉。不單不容許失敗，重視物事的最後結果。現年45歲。

Pierre Simon





擔任俄羅斯駐法國大使的最後職務就是乘坐BLUE HARVEST號。在任期滿了後，期待活躍於商界。心思細密，而且對職務非常嚴謹。不過家庭而言卻是個好父親、好丈夫。現年52歲。

Philip Mason



俄羅斯駐法國大使的第一秘書官。在前俄羅斯駐法國大使的強力推薦，於是大使採用他為秘書官。由於工作上得到甚高的評價，而進昇為第一秘書。現年39歲。

Billy MacGuire

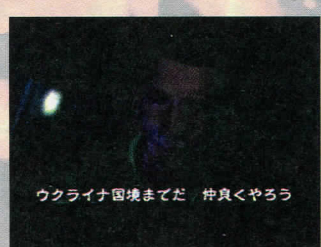


法國軍士官，同時亦是BLUE HARVEST號雷達管制官。由於其父親是個電腦技師，所以他從小開始就喜歡了機械，不過卻是個草率的人。口頭蟬是「自己是幸運的」。現年26歲。

攻略



俄羅斯駐法國的大使一家乘坐一輛最新型的軍用列車—「BLUE HARVEST」號由俄羅斯的聖彼得堡發出，以法國的巴黎為終點站，同時美國NATO空軍乘坐直昇機同行護送、而這次行動更是由俄羅斯、美國和法國共同進行的。不過在俄羅斯的聖彼得堡內卻遭受到突如其來的襲擊。



當不知明男子說出「第一次攻擊準備」之後，BLUE HARVEST號的雷達便探測出四部直昇機往列車前行，起初以為是增援部隊，但上級官卻未收過任何通知。同時，那些軍用直昇機突然向列車射出三支飛彈，這種突如其來的攻擊令護送BLUE HARVEST號的美國NATO空軍直昇機不能作出回避而全數被直接擊中，而身為NATO空軍少尉的JACK就被炸出直昇機之外。



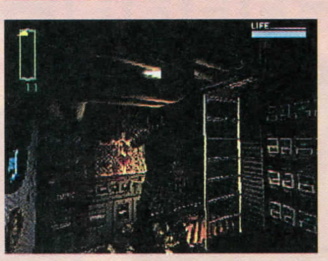


飛彈射出之後，那班恐佈分子便開始攻入列車之內，同時利用遙控炸彈炸毀最多士兵的14號車卡，由於恐佈分子的攻擊太強勁，令列車內的士兵頓時顯得無力還擊，而身為大使保鏢的Christina與大使和秘書官，亦在這情況下被迫至死角，不過恐怖份子的頭目—Boris Zugocki卻利用大使的妻子和女兒要脅大使投降。原來這班恐怖份子就是「默示錄騎士團」，而他們騎劫BLUE HARVEST號的目的是利用大使的性命和核彈敲詐法國政府20億元。另一方面，之前被炸出機外的JACK原來此刻仍然生還，不過他卻懸空在車卡之外。

JACK與強烈氣流掙扎之後，終於爬回列車車頂，不過他便立刻與法國政府的恐怖分子對策本部聯絡，他亦知道了列車正被武裝恐佈集團「默示錄騎士團」騎劫，而對策部的指揮官就要求JACK在營救部隊到來之前，首先搜索大使與其家人的下落，以及其次保持聯絡，而且JACK在指揮官口中得到11號車卡頂有一個沒有鎖上的入口。雖然知道入口的位置，但同時敵軍從那個入口走出車頂，JACK利用蹲下時的高低差令敵人難以瞄準自己。JACK在解決火車頂的敵人後，便從那個入口進入。不過從梯子爬下後，JACK便立即發現同樣是NATO的隊員屍體。這時JACK便可從他們身上找到有用的子彈及救命藥包。雖然JACK找遍11號車卡內所有可以進行的地方，但仍然找不到大使一家的下落。由於暫時沒有開啟通往12號車卡的CARD KEY，所以JACK只好10號車卡調查。





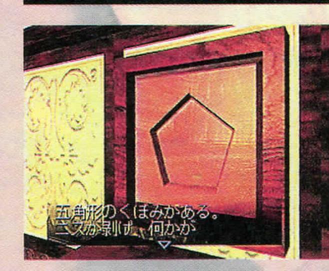




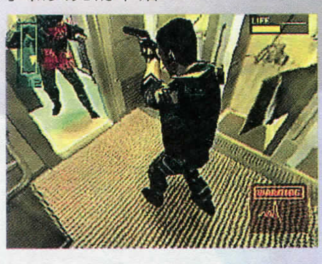
在進入10號車卡之後，便立刻發現1樓有敵人巡邏，JACK趁敵人回後走去的時候，從後擊斃他。JACK首先在第一間房間發現了一張寫上「負責運送食具的UNIT因為接觸點不良，而被拿出來修理」的MEMO，跟著便在第二間房間中找到剛才所說的11號車卡的昇降機UNIT。由於通過9號車卡的連接門壞了，加上2樓亦被鎖上，所以決定拿着昇降機UNIT返回11號車卡的2樓餐廳看看。在餐廳的桌上拾到一張這次行動的MEMO，之後JACK便將UNIT裝回食具昇降機的開關掣下面，雖然令昇降機回復運作，但後面卻特然出現了兩名敵人。將他們擊斃後，JACK就利用這部昇降機去到1樓被鎖的廚房。



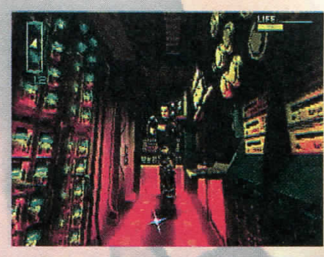




到達廚房之後，便發覺漆黑一片，JACK於是開啟了左手面的廚房燈，而在煮食用的廚櫃那發現了一張寫上大使一家的食用菜單。由於JACK看見地上有一條長長血跡，所以他跟著血跡走到冷凍庫，終於找到VIP的CARD KEY(G)，而JACK立刻走到10號車卡的2樓。JACK利用這張CARD KEY進入10號車卡的2樓之後，便在左手面的房間內發現一張列車上重要人物的名單，而在走廊另一邊盡頭的房間中更發現一張寫上了「1742」密碼的MEMO紙中，不過巧合地中央房間的鎖是使用密碼鎖。JACK便嘗試利用這密碼開啟門鎖，原來密碼剛好是這個房間的。JACK在擊斃守着門口的敵人之後，便聽到左面的門後有一些聲音，所以在打開門後立即將敵人脅持人質，原來是大使與其秘書官。秘書官拿取敵人手上的手槍後，便走到客廳保護大使。JACK在敵人身上卻找到用來開啟通往12號車卡門鎖的CARD KEY(B)之後，便在洗手間中發現一個五角形的凹位，由於沒有任何頭緒，所以暫時不理會這東西。當JACK在走到客廳時，立刻收到對策部的聯絡，不單將救出大使的消息告訴他們，而且亦知道營救部隊將會在十分鐘內來到，不過現在還未知道大使妻子和女兒的下落。



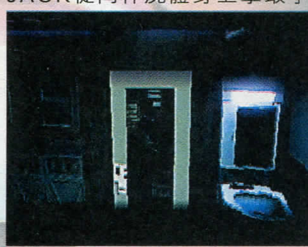
在救出大使的同時，BLUE HARVEST號亦已經駛到俄羅斯的諾夫哥羅德。JACK利用剛剛得到的CARD KEY(B)開啟了往12號車卡的連接門門鎖，進入12號車卡。當調查浴室時，突然有敵人衝進來，而JACK以敏捷的身手將其擊斃。JACK眼見沒有發現後，便走上二樓搜索。因為右面門鎖

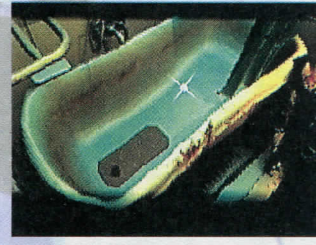




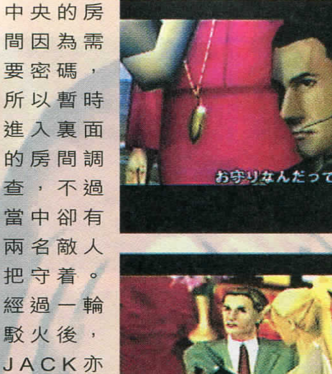
上了，JACK唯有向左面的房間調查，而且發現當中有兩名敵人把守。解決他們之後，JACK在中央的細小房間中找到一隻系統光碟，而且在儀器上拾到一張寫上多年來恐佈分子出現的記錄。在最盡頭找到一部可以讀取光碟的電腦，JACK將系統光碟放進電腦之後，便把12號車卡內唯一鎖上的房間門鎖打開。就在JACK走出門口之際，對面的房間突然傳出槍聲，而當進入房間後JACK立刻與一名女子互相用槍指向對方，原來她便是大使的近身護衛—Christina，而從她口中得知大使的家人現正在13號車卡裏，由於Christina要走到10號車卡保護大使，所以JACK將一個無線電通話機交給Christina。當Christina離開房間之後，JACK枱面上發現一部可以將CARD KEY改變的CARD WRITER，而JACK把已用過的CARD KEY (B) 轉換成可以開啟往13號車卡連接門門鎖。

當JACK利用那張CARD KEY開啟往13號車卡的門鎖時，列車亦已駛到白俄羅斯的明斯克。在進入第一間房間時，因發現地上的血跡，所以利用中間的連接門。不過當JACK從同伴屍體身上拿取手槍彈匣的時候，突然見到門外有兩個敵人在走廊經過，但之後他們就不知所蹤。JACK在沒有大使家人行蹤之下走上二樓。在左面浴室裏面，JACK將浴缸中的血水放走之後，便拿到一條「特殊KEY」，不過暫時亦不見得有用的。在











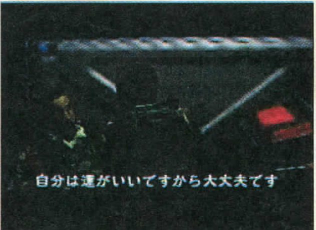
中央的房間因為需要密碼，所以暫時進入裏面的房間調查，不過當中卻有兩名敵人把守着。經過一輪駁火後，JACK亦把他們解決了，然後手提電腦中知道所有房間的密碼鎖在出發前會以出發日為假密碼，而BLUE HARVEST號的出發日就12月24日。於是JACK走到中央房間前輸入「1224」，原來這密碼鎖真的沒有修改，而大使的妻子和女兒在這房間裏面。由於大使的女兒被這次騎劫事件嚇怕了，所以JACK上前安慰她，而且答應她見回其父親（大使），之後她倆在JACK的援護下走到一樓。回到一樓之後，JACK再次通知對策部所有人質安全，而且知道營救部隊將會在五分鐘之後抵達，會合地點就在14車卡，確保營救部隊安全抵達，與及誘導直昇機，不過救出人質之後，需要在營救部隊隊長的指揮下再次進入車卡內。進入14號車卡後，對策部再次聯絡JACK，會合地點的14號車卡有很多敵人存在。解決了14號車卡的敵人後，JACK便直昇機一切安全，不過Christina突然來電，告訴JACK大使已不在VIP ROOM中，而秘書官亦受傷了，所以暫時把大使的妻兒二人送離火車。雖然大使的女兒知道暫時不能見到父親，但將頸上的吊飾交給JACK而轉交大使。因為大使現在行蹤不明，所以向對策部要求再次派出營救部隊，而JACK便需要立刻趕回10號車卡的VIP ROOM。

在經過一輪槍戰之後，終於跑到VIP ROOM，JACK便立即問秘書官究竟剛才發生甚麼事，而秘書官便回答：「剛才突然從BATH ROOM傳出大使的叫聲，之後我亦都被襲擊」，不過秘書官卻不知道大使現在的下落，而Christina因為來遲一步亦不知道。

當JACK走出門口的時候，亦再次收到對策部的消息，原來恐佈份子為了報復拯救大使的妻兒，所以向近鄰的國家發射飛彈。對策部因此命令JACK無論如何都要阻止飛彈發射，飛射發射器位於在7號和9號車卡，而飛彈管制室則在8號車卡。由於現在仍然搜索大使的下落，所以阻止飛彈為優先的任務。不過JACK爬上車頂不久，恐



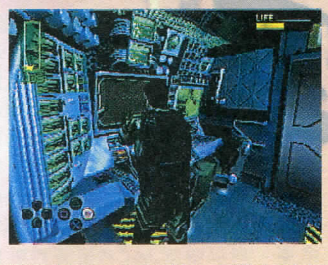




佈份子便發射了五枚飛彈，JACK便立刻利用無線電通知對策部9號車卡飛彈台已發射飛彈，而對策部便立刻利用人造衛星探測來作出迎擊準備。JACK利用之前在浴缸拾到的特殊KEY開啟9號車卡頂的入口。不過JACK在二樓的機房遇上了不斷轉動的機件，利用其開合之間的時間差跑向另一面。在一樓的時候，由於JACK暫時沒有工具打開飛彈的鐵板，所以唯有到其他地方進行調查。當走到另一邊盡頭的房間時，JACK便發現共同行動的法國軍曹—Billy，而他教JACK利用桌面上的螺絲批打開飛彈上的鐵板，按下當中的按鈕令信管延遲起動，不過10秒後就會發生爆炸。因為需要將飛彈引爆，所以暫時留低Billy在這裏。當JACK拿着螺絲批將飛彈的鐵板打開後，便立刻按下引爆按鈕奔跑離開。在踏出門口時飛彈便同時爆炸，而走廊亦隨即出現敵人。

在槍戰之後，JACK便立即走往8號車卡，而原本阻擋通道的鐵箱亦因這次爆炸而被炸開了，不過卻有兩名敵人在這裏迎擊JACK。跟着利用鏟車昇起阻路的鐵箱，敵人隨即在後面的門走出來。JACK在解決偷襲的敵人後，便走上二樓的情報管制室。經過與二名敵人駁火後，便在儀器上拾到一張MEMO，上面寫着列車裝設有地對空飛彈發射裝置、兩門40mm對空機關砲、裝甲車及武裝直昇機。





然後JACK把中央有紅燈的儀器上，將飛彈開關的鎖匙扭回關閉狀態，這樣便阻止了飛彈的發射。正想回去9號車卡之際，收到對策部的通知，營救部隊二組已經在火車後方500m的接近，不過由於有敵軍直昇機在火車上空盤旋，而無法接近火車，所以對策部拜託JACK利用8號車卡的機槍牽制敵方直昇機。當JACK開啟地圖右面的開關器時，突然聽到隔鄰房間傳出發動機啟動的聲音，原來對空機關砲就在這對面的房間之內。

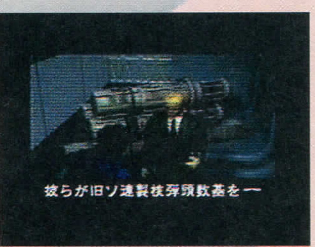
對空機關砲

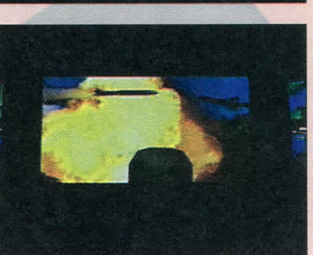
口=攻擊
方向掣=瞄準移動(低速)
方向掣+X=瞄準移動(高速)



當按緊口掣之後，就可以連續發射，不過右下角的彈數計就會不斷減少，只要暫停一下攻擊，這條彈數計便會開始回復，由於需要以機關砲牽制敵方直昇機，而令到營救部隊二組得以接近火車，所以JACK必須在4分鐘內盡量擊落敵方直昇機，不過敵方直昇機亦會不斷出現。

在解決敵方直昇機之後，火車亦已經到達波蘭的盧布林市。在掩護營救部隊之後，默示錄騎士團的領袖便向對策部說條件。首先那男子要求將大使贖金的一半—10億元儲入他所指定的銀行、保證列車能夠抵達法國國境，以及列車半徑10公里之內，不可以有任何人接近，因此對策部隨即決定中止作戰，命令直昇機立刻回程。另一方面，對策部將剛剛收到有關恐怖分子領袖的資料告訴JACK，原來那男子名叫Boris Zugoski，是前KGB特務專門負責暗殺的工作，而他就是事件主謀人，根據俄羅斯軍部的情報，他擁有數枚舊蘇聯製造的核彈頭，而估計核彈頭亦會在列車之內。不過同時亦有另一件麻煩事出現，新聞界已經開始知道事件的發生，由於列車內有核彈頭的可能性很高，所以吩咐JACK不要輕舉妄動，而現在保護大使為最優先的工作。然後JACK便聯絡Christina，問問她們那邊的情況。Christina已經將火災警報解除，她同時決定在9號車卡會合，而JACK便拜託Christina救





出在途中房間的傷兵。

JACK到達9號車卡之後，Christina他們亦同時出現，不過由於Billy出血太多需要帶他到6號車卡的醫務室，但Billy卻不斷說着5號車卡，而秘書官把剛才敵人遺下的CARD KEY(R)交給JACK。利用CARD KEY便打開了往7號車卡的連接門門鎖，而在第一間房間中拾到的MEMO寫着列車內會有一些對未登記的人開火的小型機械人。進入7號車卡之後，JACK便遇上被敵人前後夾擊的危險。JACK解決二人後，隨即進入6號車卡。由於電源還未接通，所以車卡內的燈不能開啟。當JACK開啟凹位左面房間裏的電源開關器之後，四周燈光終於得到回復了。當JACK走到上2樓的樓梯時，原來Christina他們已經在醫務室等候JACK。JACK抵達醫務室時，Christina便告訴JACK，由於Billy的傷口太大，所以引至失血過多，而現在有輸血的必要，同時秘書官亦由藥品室回去，但其中沒有可以使用的藥品，現在只有輸血才能解除Billy的危險狀態。JACK在沒有頭緒之下，唯有走到2樓另一面的實驗室看看。當JACK拿了兩邊儀器上的MEMO後，便知道實驗室內充滿着有害的氣體，而人只要身處在這種氣體中數秒間便會立即死亡，所以進入實驗室之前，首先需要開啟實驗室外面的空氣淨化裝置。當中的空氣得到完全淨化之後，JACK就在裏面得到了兩包輸血包(基礎液)。由於知道藥品室有部可以製造人工血液的機器，所以JACK便立刻跑到藥品室。在藥品室的儀器找到的兩張MEMO上寫有受傷時的製劑調合方法，以及實驗協力者—Billy的血液種類—B型Rh+，所以立即將剛才得到的基礎輸血包放進人工血液製造機器內，而且將血液設定為B型 Rh+和C+D調

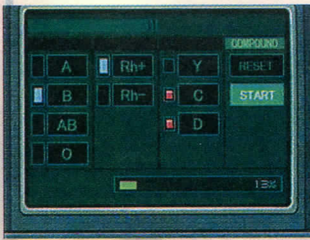




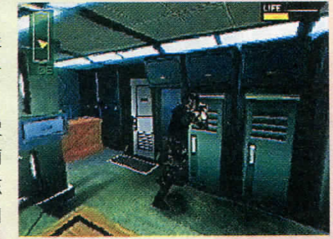


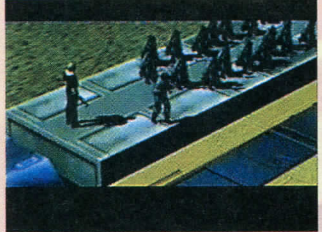


合劑。將剛才製造的人工血液輸給Billy，便令他的血壓得以回復，而Billy就把打開往5號車卡的CARD KEY(GR)。然後JACK叮囑三人在醫務室等待，而自己便往前面的車卡搜索大使的下落。



在JACK走往5號車卡的同時，火車亦駛經了波蘭的波茲南。利用從Billy手中得到的CARD KEY開啟了1樓的武器庫，JACK從當中的儲物櫃得到一件防彈衣、一副紅外線眼鏡以及TNT炸彈，由於Billy身受重傷，而為免再次被打傷，所以JACK便把防彈衣交給Billy穿著。在VIP倉庫的時候，發現一個可以爬上2樓的通風口。當JACK從梯子爬上車頂時，列車駛到德國的柏林。不過同一時間，敵方的增援部隊已經從另一輛火車跳到BLUE HARVEST號上。JACK經過與敵軍增援部隊激戰後，便遇上該部隊的隊長，而他卻跳回駛來的火車上，JACK當然亦跟隨跳上另一卡火車上。





JACK在進入敵方火車時，同時身處的火車亦已駛到德國的來比錫。雖然JACK將3、4號車卡內的所有敵人擊斃，但仍找不到敵軍隊長的行蹤，於是前往2號車卡搜索。原來那男子真的在2號車卡內，而且他更靜悄悄地走出來偷襲JACK，不過卻避不開JACK的銳利觀察。那男子會用箭弩攻擊，而JACK就利用蹲下和側滾來牽制對方。經過一輪強烈的槍戰後，JACK亦終於把那男子擊斃，而且在他的屍

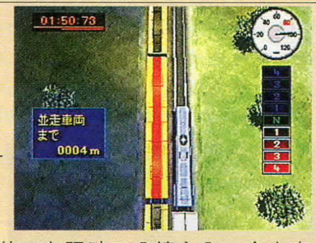




體位置拾到微型菲林A、箭弩以及CARD KEY(W)。當進入1號車卡之後，立刻收到Christina的通知，JACK現在身處的火車還有3分鐘便會走到荒廢的鐵橋上，所以將列車需要加速至與BLUE HARVEST號的4號車卡並排。

列車相連

方向掣↑=加速
方向掣↓=減速



現在需要將火車的車速提升，而BLUE HARVEST號的車速則會保持在80km/h的。在限時三分鐘之內，令火車與BLUE HARVEST號的4號車卡並排，而JACK在並排後爬上車頂，再跳回BLUE HARVEST號上。





JACK跳回BLUE HARVEST號後，列車已經駁經法蘭克福。從4號車卡的車頂入口進入廂內之後，JACK便立刻向5號車卡方向前進。JACK進入中央主電腦室時，立即發現有敵人，雖然有敵人把守着前後出口，但JACK憑着快而準的槍法解決他們。由於4、5號車卡的連接門鎖上了，所以JACK唯有利用主電腦室的維修出口回到5號車卡。在5號車卡的1樓，





雖然JACK進入一個充滿有害氣體的房間裏，但當中卻有電源開關器，因此需要以最快的時間冒死開啟。在2樓的房間中找尋解除毒氣裝置時，JACK終於遇上了一隻會攻擊人的小型機械人，而且在鐵架上發現了一支MACHINE GUN。在最深入的房間裏面，突然有敵人在箱子掩護下攻擊JACK。解決敵人之後，JACK於最入的位置發現一個開關器，在開啟後突然聽到一些不知從那裏傳來的聲音。當JACK回到有害氣體的房間時，卻發覺房間裏再沒有有害氣體了，而JACK在地上拾到了一支倒鈎。進入第二房間之後，便沿着昇降機升上高處，JACK眼見對面的吊架，即時想起倒鈎加在箭弩上使用，而JACK沿着鋼絲索爬過去中央的台上，不過途中會有電流向上攻擊。原來台上放擺的是一顆IC CHIP，當取得這顆IC CHIP後，之前地上放出的電流便會解除。走出這房間時，JACK便立刻收到Christina的聯絡，不過對話途中突然聽到一下槍聲，而通話亦隨即中斷，JACK因為擔心他們的安全，所以立刻趕回醫務室看看。



當JACK在醫務室門外偷望後，便知道Christina正被敵人要脅，因此他立即衝進醫務室擊斃敵人。在二人都感到頹喪的時候，當中的廣播器突然傳出聲音，原來是默示錄騎士團的領袖有話要對JACK講，為了節省雙方的時間，而應該把遊戲時間結束，因此他約JACK到12號車卡決戰雌雄。由於現在已經沒有時間，所以必須分開行事，決定Christina到4號車卡的主電腦室調查可以監禁人的地方，而JACK赴約到12號車卡決戰。

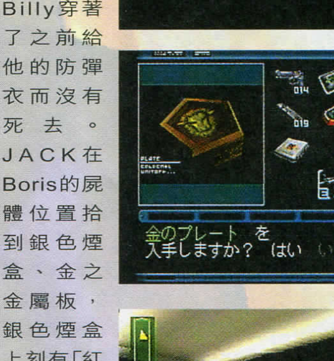


當JACK前往12號車卡的時候，火車已經駛達德國的斯圖加特。雖然途中的敵人可以輕易解決，但JACK經過9號車卡時，卻遇上地雷，JACK利用後行接近地雷令其開始啟動，便立即向前跑去來避過地雷的爆風，這樣JACK就解決了三個地雷。JACK利用梯子爬到車頂的同時，第二批敵方的增援部隊亦已抵達。JACK經過一輪駁火後，終於遇上該部隊隊長，而他手持的武器就是噴火槍，他會向同火車的JACK射出前衝式火牆，而不同火車則會向JACK持續噴出火焰。首先與他保持在不同車卡，而且慢慢接近，令他的攻擊保持在噴出火焰的狀態，利

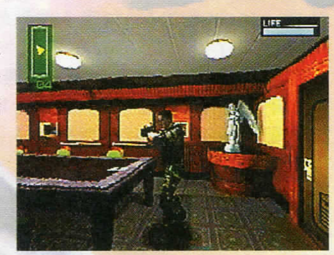




用遠距離射擊，之後就可在他的身邊拾到微型菲林B。JACK就隨即進入11號車卡內，最後JACK終於抵達12號車卡2樓的作戰會議室，不過進入後門立即被鎖上。當見到Boris的時候，Billy的頭亦在他的手槍之下。在一輪交談之下，Boris知道大使已不在5號車卡內而感到忿怒，所以向Billy開槍來洩忿。JACK便立刻與Boris進行決戰，Boris最初會以手槍還擊，而中段就會埋身放手榴彈，需要左右側滾來避開他的攻擊。



當JACK打倒Boris之後，便立刻看看Billy的情況，幸好Billy穿著了之前給他的防彈衣而沒有死去。JACK在Boris的屍體位置拾到銀色煙盒、金之金屬板，銀色煙盒上刻有「紅色廣場、黑色月亮、藍色星星」，而金之金屬板的形狀就好像與VIP房的五角形凹位吻合。在JACK正想走出作戰會議室時，收到Christina的來電，而JACK把現在的情況告訴給她。不過之後又再次收到Christina的來電，今次她說自己現身處在4號車卡，由於上階的貴賓室發出物件的聲音，所以她決定到上階看看。JACK在經過10號車卡時，走上2樓看看金之金屬板是否吻合那個凹位。當金之金屬板裝上凹位時，隔鄰的洗面盤突然開啟一條秘道。秘道的枱面上所找到的那MEMO，寫有「今次大使一家同時亦有另一個秘密任務」，JACK在枱面上亦得到光碟A。



當JACK來到4號車卡的主電腦室時，已經見不到Christina，而只見到



兩名敵人，所以JACK在解決敵人便跑上2樓，利用CARD KEY(G)開啟VIP SALON室上了鎖的門，JACK仍然見不到Christina，而會議桌上的MEMO卻寫擔心Christina的話，就要帶機密IC CHIP到3號車卡，同時桌面上有一張開啟3、4號車卡連接門鎖的CARD KEY(BLK)。於是JACK立即趕到3號車卡，當他利用昇降機昇上2樓時，便立刻見到秘書官脅持Christina，才知道秘書官是今次事件的真正主謀人，由於形勢的不利，所以JACK只好IC CHIP交給秘書官。不過當秘書官反悔時，牆邊的工作服突然撲向秘書官，最後秘書官不單向穿著工作服的人開了一槍，而且還脅持Christina逃去。當JACK上前看看工作服裏面的人時，才知道這人正是不斷地尋找的大使。幸好剛才工作服為他擋下剛才那一記槍擊，這時JACK立刻通知對策部大使現正安全，並匯報IC晶片已落在敵人手中。



然後JACK便將大使女兒的吊飾交回大使，不過大使卻想到救Christina的方法，並叫JACK跟着他。JACK返回4號車卡之際，收到對策部的來電，告訴JACK列車的4號車卡有一個隱藏的保險庫，而無論用什麼方法都不能將其打開，因為當中收藏了國家機密情報，所以保險庫的構造連炸彈亦不能將其破壞，而開啟方法只有大使才會知道。JACK跟著大使到達4號車卡2樓的貴賓室，然後將大使和其女兒的吊飾拿出來，擺放在兩座天使像的匙孔中，而中間的油畫位置出現一個保險庫。經過大使的指紋核對之後，JACK便得到機密光碟。由於16號車卡有一部直昇機，而估計秘書官會利用直昇機逃脫，因此JACK趕去16號車卡調查。

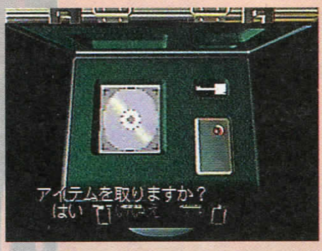


經過6號車卡的時候，JACK利用在3號車卡得到的小鑰匙，便能開啟了武器庫中的儲物箱，從而取得ASSAULT RIFLE及其子彈。不過JACK再次回到9號車卡的走廊的時候，遇上利用自爆來攻擊敵人的另一款小型機械人，JACK今次同樣利用後行的方法引牠落地，然後不斷跑向入來的門口，以自動門來引爆牠。

當JACK在9號車卡爬上車頂時，不單火車已駛達瑞士的蘇黎世，而敵方第三隊增援部隊亦由直昇機抵達。



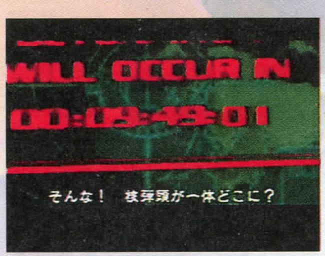
JACK以敏捷的身手將敵人一一擊斃，最後便要對付增援部隊的隊長，而他手持的武器就是衝擊槍，JACK需要不斷左右側滾避開每記攻擊，利用裝有瞄準器的ASSAULT RIFLE在遠距離迎擊。在艱辛的情況下，JACK終於把他擊斃，而且取得微型菲林C，之後JACK繼續前往16號車卡。



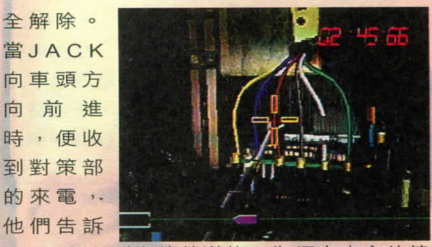
不過在14號車卡裏卻遇上了頑強的攻擊，JACK以逐個擊破的方式打倒他們。原來秘書官真的來到16號車卡，而他再次以Christina作人質要脅JACK交出機密光碟，而JACK剛好身上有一張從秘道中得來的光碟，這樣JACK就把這光碟交給他，



不過秘書官卻不知道光碟是假的。秘書官在推倒Christina後，便立即逃進設有防彈玻璃的房間中，而且更以滿懷興奮的心情說着妙想天開的說話。秘書官說自己差不多要按下Boris早以安裝好的核彈引爆裝置，而JACK背後的公文箱就是他送給二人的禮物，雖然公文箱裝有系統光碟和解開Christina手銬的鑰匙，但兩者取得後核彈引爆裝置便會啟動。解開Christina之後，二人便立刻向車頭方向逃走，而二人更利用15號車卡內水陸兩用裝甲車的飛彈炸開出口。當JACK和Christina逃出後，秘書官便乘坐武裝直昇機逃離BLUE HARVEST號。另一方面，JACK和Christina為了調查核彈裝置的位置，所以二人立刻趕回主電腦室。



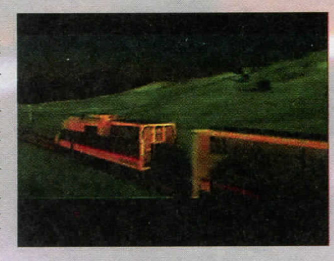
二人回到主電腦室之後，便知道現在系統完全不受控制之外，更加啟動了引爆裝置。由於不知道引爆裝置的位置，JACK唯有獨自尋找，而他將由公文箱拿出的系統光碟交給Billy處理，這樣列車內的所有門鎖完全解除。



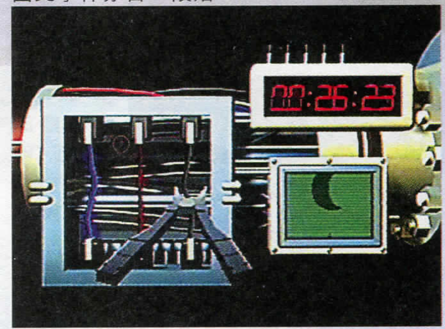
當JACK向車頭方向前進時，便收到對策部的來電，他們告訴JACK現在列車的軌道修正為經由南方的德國，如果引爆裝置解除失敗的話，會在指定隧道內將列車炸毀，而核的影響會壓抑至最低，不過核解除的時限就在進入隧道之前，另外大使和其他人員的離開現正在檢討中。JACK終於在2號車卡找到了三個引爆裝置，



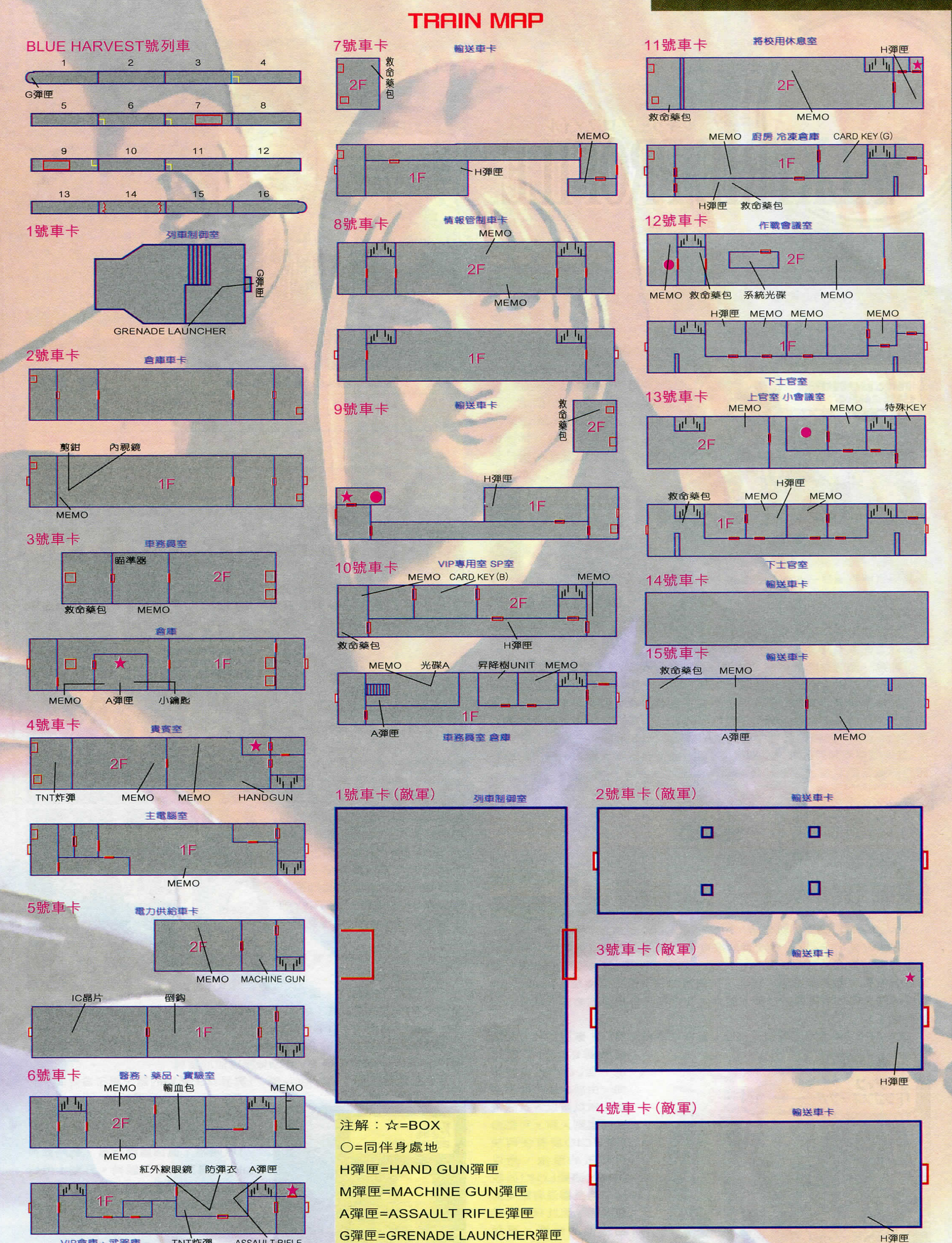
而利用在這房間中拾到的剪鉗及內視鏡，便可以進行解除工作，JACK依照三張從敵方增援部隊隊長身上拾到的微型菲林，由入至外，A至C依數字順序將三組引爆裝置解除。當解除引爆裝置之後，JACK便向對策部報告，而對策部亦即時中止隧道爆破計劃。在中斷對話後，Christina立即出現並告訴JACK，現在主電腦再次失控，而列車的速度正在不斷上昇，目標是以列車作核彈撞向巴黎，毀滅全歐洲。



由於列車裝置在車頭最前的位置，所以JACK便立刻跑往1號車卡。他為了大使和其他人的安全，而把1號車卡與後面車卡的連接解除。當JACK想離開車廂進行調查時，立刻收到對策部的通知，現正在有一架不明直昇機的接近，因此最好裝備一下武器以防萬一。在準備解除裝置，而見到的紅、藍、黑三條線，和轉動的儀器，突然令JACK回想起Boris的銀色煙盒上面所寫的句子「紅色廣場、黑色月亮、藍色星星」，需要依照圖案來剪下相對的顏色電線。最後，JACK終於把核彈危機解除了，因此事件亦告一段落。



THE END


TRAIN MAP
BLUE HARVEST號列車
1 2 3 4
G彈匣
5 6 7 8
9 10 11 12
13 14 15 16
1號車卡
列車制御室
G彈匣
GRENADE LAUNCHER
2號車卡
倉庫車卡
剪鉗
內視鏡
1F
MEMO
3號車卡
車務員室
瞄準器
2F
救命藥包
MEMO
倉庫
1F
MEMO
A彈匣
小鑰匙
4號車卡
貴賓室
2F
TNT炸彈
MEMO
MEMO
HANDGUN
主電腦室
1F
MEMO
5號車卡
電力供給車卡
2F
MEMO
MACHINE GUN
IC晶片
鉤鉤
1F
6號車卡
醫務、藥品、實驗室
MEMO
輸血包
MEMO
2F
MEMO
紅外線眼鏡
防彈衣
A彈匣
1F
VIP倉庫、武器庫
TNT炸彈
ASSAULT RIFLE
7號車卡
輸送車卡
2F
救命藥包
MEMO
1F
H彈匣
8號車卡
情報管制車卡
MEMO
2F
MEMO
1F
9號車卡
輸送車卡
救命藥包
2F
H彈匣
1F
10號車卡
VIP專用室 SP室
MEMO
CARD KEY (B)
MEMO
2F
救命藥包
H彈匣
MEMO
光碟A
昇降梯UNIT
MEMO
1F
A彈匣
車務員室 倉庫
11號車卡
將校用休息室
H彈匣
2F
救命藥包
MEMO
MEMO
廚房 冷凍倉庫
CARD KEY (G)
1F
H彈匣
救命藥包
12號車卡
作戰會議室
2F
MEMO
救命藥包
系統光碟
MEMO
H彈匣
MEMO
MEMO
MEMO
1F
下士官室
13號車卡
上官室 小會議室
MEMO
MEMO
特殊KEY
2F
H彈匣
救命藥包
MEMO
MEMO
1F
下士官室
14號車卡
輸送車卡
15號車卡
輸送車卡
救命藥包
MEMO
A彈匣
MEMO
1號車卡（敵軍）
列車制御室
2號車卡（敵軍）
輸送車卡
3號車卡（敵軍）
輸送車卡
H彈匣
4號車卡（敵軍）
輸送車卡
H彈匣
注解：☆=BOX
○=同伴身處地
H彈匣=HAND GUN彈匣
M彈匣=MACHINE GUN彈匣
A彈匣=ASSAULT RIFLE彈匣
G彈匣=GRENADE LAUNCHER彈匣

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル VALKYRIE PROFILE™

神一般的RPG…

PS	製造商：ENIX　發售日：發售中
	售價：6800日圓／9800日圓(限定版)
RPG	容量：CD-ROM×2

SPECIAL EVENT Ver.5——被封印的魔女

在完成CHAPTER 6、Valkyrie到達神界報告時，奧汀會親自向Valkyrie發出命令——

「在數百年之前，有一位擁有預知能力的魔女，因害怕自己的強大力量而自盡，曾有人說她是繼承了Vanir神族(ヴァン神族)的尤美露(ユーミル)之血，她名叫利茜亞(リセリア)，她死後的靈魂被封印在巨大魔晶石內，而封印的地方就在人類稱為亞古達爾之遺跡內。Lenus、我想你到那個遺跡將魔女利茜亞靈魂的封印解除。」



回到人界的Valkyrie便依照奧汀的吩咐到亞古達爾遺跡去，來到盡頭時的確可以清楚看到利茜亞的靈魂被封印在巨大魔晶石內——

「偉大的魔女利茜亞殿下呵！我奉主神奧汀之命來迎接你！」Valkyrie向利茜亞說。

「你是…選取靈魂的使者；戰鬥女神Valkyrie嗎？」利茜亞的靈魂說。

「是、我的主神需要你的力量。怎樣、與我一起吧！」利茜亞說：「我對於不能控制自己的強大力量而感到絕望；自盡後還將靈魂封印，因為我覺得自己不應存在這世界，我在這長的時間裏，一直祈求能阻止自己的的人來，Valkyrie、你做得到嗎？能將我的痛苦和悲哀消除嗎？」

就這樣與利茜亞的戰鬥立即展開，以Valkyrie的強大能力，終於都將利茜亞的痛苦得以解放，並將她收納為自己的伙伴。

出現難度
HARD

SPECIAL EVENT Ver.6——LOKI的謊話

當Valkyrie到達神界報告時，FREY將LUCIO的事告訴給她——

「很久沒見！Lenus、今次真的很可惜，你送來的勇者靈魂中，其中一人做出背叛奧汀的行為，他叫LUCIO，剛好在現場的LOKI將他處決，他將龍玉偷去，相信轉送到人類界，不過實際情況仍不太清楚，Lenus、你有頭緒嗎？現在有重要的任務交給你，在人類界中找尋被偷去的龍玉，要小心點！」

當時FREY知道龍玉被偷去之後，將整件事告訴奧汀，緊張的他立即前往找尋LOKI了解情況，從LOKI的口中得知，由於水鏡仍留下波紋，所以可以肯定龍玉被轉送到人界。可是由於LUCIO沒有任何使用龍玉的理由，所以FREY懷疑LOKI的說話，但是卻沒有証明他在說謊，因此只好暫時相信他的說話。至於





Valkyrie對於LUCIO偷取龍玉一事感到懷疑，因為在她回神界之前，LUCIO曾用水鏡向自己說過這一番話——

「現在將這耳環送給你，希望你能接受…但是、其中一隻藏在別的地方…」

(註：這EVENT必須完成SPECIAL EVENT Ver.4才能發生。)

CHAPTER 8-0

MODE	Period	所需人材	勇者適性值	技能	其他	筆者推薦
EASY	24	勇者	120	March/ Fight/ Counter/ Leadership/ Formation	—	GREY
NORMAL	24	勇者	120	March/ Fight/ Counter/ Leadership/ Formation	—	GREY
HARD	28	勇者	120	March/ Fight/ Counter/ Leadership/ Formation	—	GREY

CHAPTER 8-1——失掉之龍玉

當Valkyrie來到奉龍殿的盡頭時，看見一直找尋龍玉的GANOSA(ガノッサ)，原來他正好來到這兒找尋龍玉，可是龍玉卻不在這個奉龍殿內，這令到GANOSA感到驚訝——

「龍玉不在這兒！無可能的！莫非有人比我更早來這兒？」GANOSA說。

這時整個奉龍殿突然震動起來，守護龍玉的機械亦因而甦醒，並向GANOSA等人顯示出攻擊姿態，守護機械的壓迫力令到他都感到毛骨悚然——

「這種壓迫力、是超越我們的常識！莫非要將擁有這力量的守護機械打倒才取得龍玉？」

GANOSA說罷後突然從上方飛來的一記能量攻擊，將守護機械打致消失，沙塵四飛；從煙霧中出現了一個FREY的人影，剛巧Valkyrie也趕到來——

「FREY…為何你會在這兒？」Valkyrie說。

「這是奧汀的命令，這個人類踏進不能進入的領域，所以…要將這人類殺掉。但是不會消滅靈魂的，這亦是奧汀的命令。」FREY說。

由於FREY將奧汀的命令給予Valkyrie，她只好依照FREY所說的話做，GANOSA被打倒後由Valkyrie接收他的靈魂——

「要我幫你工作？」Valkyrie說：「冥界女王被捕的話，就不會受聘！」

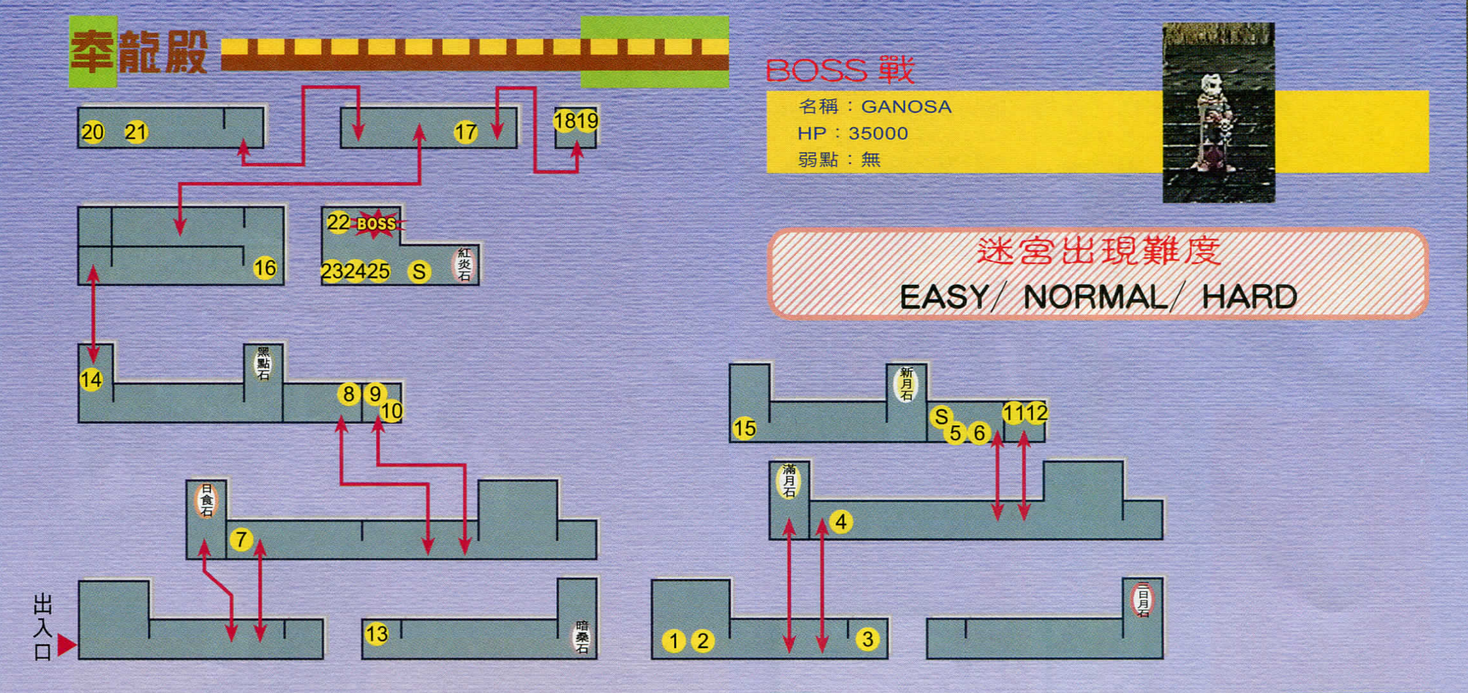


「嗯！」Valkyrie繼續說：「怎樣？我的主神想買下你的力量，若是交給冥界女王就太可惜。」

「哈哈哈！選擇靈魂使者、戰鬥女神Valkyrie是這麼善長談判。好吧！但我可不是被別人飼養的狗。」

就是這樣Valkyrie接收了GANOSA的靈魂。

奉龍殿



BOSS戰

名稱：GANOSA
HP：35000
弱點：無

迷宮出現難度
EASY/ NORMAL/ HARD

奉龍殿跡MAP

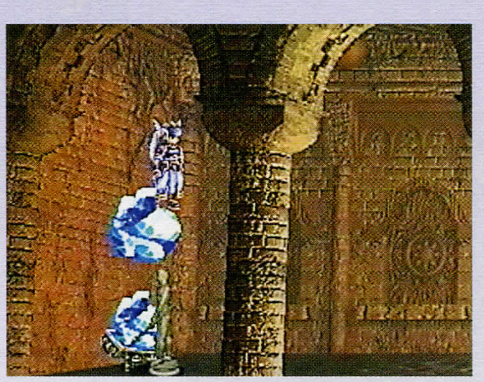
1) ワジール・レイピア
2) 天空之瞳
3) ラピス晶石
4) ラピス晶石
5) ガード・レインフォース
6) クリス晶石
7) エーテル・セプター
8) ポルト酒
9) バーン・ストーム
10) ルーシェン・ハンマー
11) プリズミック・ミサイル
12) セボリー
13) イグニート・シャベリン
14) クール・ダンセル
15) 天空之瞳
16) シールド・クリティカル
17) ドラゴン・スレイヤー
18) クリス晶石
19) ライトニング・ボルト
20) スペル・レインフォース
21) マイト・レインフォース
22) 剛槍ダイナソア
23) 神さびた砂時計
24) 操兵設計圖面
25) ドラグーン・フェイス

令世界安定的四寶之一聖具「龍玉」，就安置在這個聖域裏，可是現在卻感覺不到「龍玉」的波動，究竟發生甚麼事？

注意事項

奉龍殿所需時間：2 Period

備註：奉龍殿其分為六個區域，每個區域都有一個天文儀，玩者分別從壁畫中取得「滿月之石」、「日食石」、「黑點石」、「三日月石」、「暗桑石」及「新月石」，並將它們放進天文儀的女石像上，就能到達別的區域，當然每次只能放置一顆石。而在取得「日食石」的時候，玩者先將前方的房間內之男石像面向位置記下，並在取「三日月石」之前的房間裏，令設置之男石像面向位置與前者的相同，就可以打開藏有「三日月石」的房間。然後利用「新月石」，到盡頭處開啟機關，之後到「黑點石」的區域便會開啟新道路。在這個區域會有紅色守護像把守，若接觸到它們的話，就會強制回這個區域的起點，因此必須小心回避。破解守護像的看守方法如下：一、在第一個守護像後方步行便可出現道路；二、令第三個守護像疲勞(只要在盡頭，站在高處等待便可，如圖)，並從它身上取得「紅炎石」。當解決這一切時，便能利用「紅炎石」到BOSS的房間。



取剛槍前的方法

在藏有剛槍的房間前，有8個小房，玩者必須跟據「三日月石」區域內的壁畫數字，來進入這8個小房，進入的次序如下(註：數字代表進入次序)：

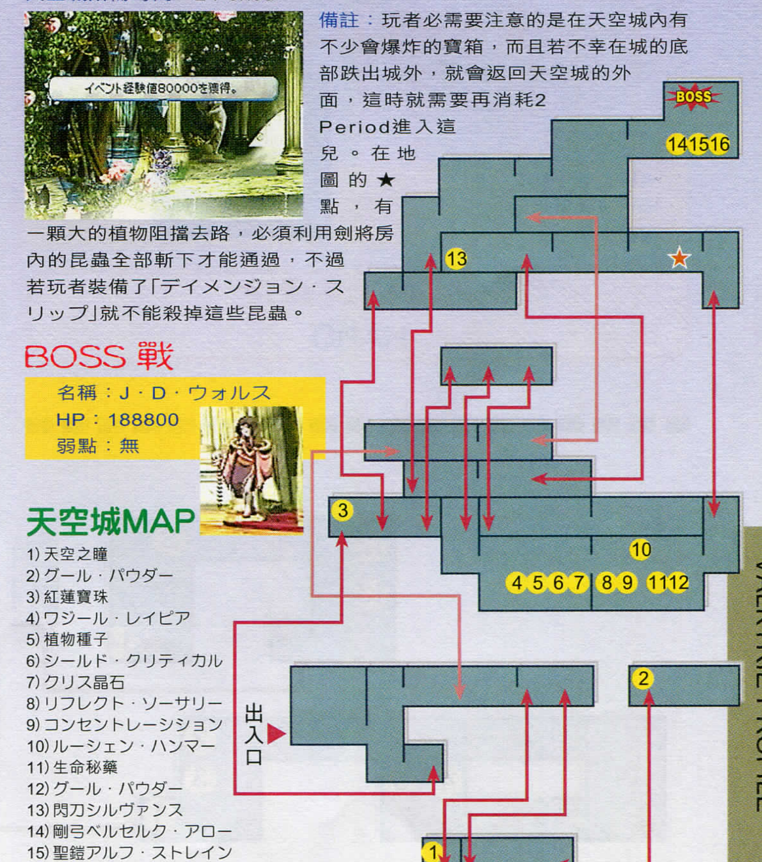
6 5 1 4 3 7 2 8

天空城

曾被戰鬥女神封印的魔女之城，在魔女被封印的時候，這個城與魔女一同沈於海底，現在此城卻浮於空中，這意味着魔女再次復活。

注意事項

天空城所需時間：2 Period



備註：玩者必需要注意的是在天空城內有不少會爆炸的寶箱，而且若不幸在城的底部跌出城外，就會返回天空城的外面，這時就需要再消耗2 Period進入這兒。在地圖的★點，有一顆大的植物阻擋去路，必須利用劍將房內的昆蟲全部斬下才能通過，不過若玩者裝備了「デイメンジョン・スリップ」就不能殺掉這些昆蟲。

BOSS戰

名稱：J・D・ウォルス
HP：188800
弱點：無

天空城MAP

1) 天空之瞳
2) グール・パウダー
3) 紅蓮寶珠
4) ワジール・レイピア
5) 植物種子
6) シールド・クリティカル
7) クリス晶石
8) リフレクト・ソーサリー
9) コンセントレーション
10) ルーシェン・ハンマー
11) 生命秘藥
12) グール・パウダー
13) 閃刀シルヴァンス
14) 剛弓ベルセルク・アロー
15) 聖鎧アルフ・ストレイン
16) アトレイシアの竪琴

迷宮出現難度
HARD

亞利安洛特之迷宮

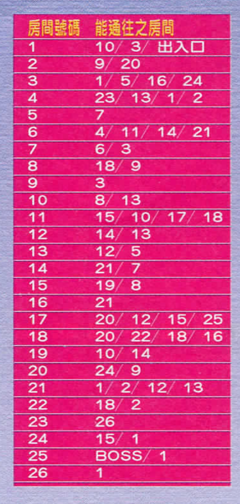
在溪谷之崖壁間，有一個很大的裂痕，那兒就如曾有人利用強大的負魔力製作出異空間之門般，但究竟是由誰製作出來，沒有人知道。

注意事項

亞利安洛特之迷宮所需時間：
2 Period

備註：首先整個迷宮共有26個房間，每個房間的大小均一，而且擁有自己的房間號碼以及利用數字來前進，只要在圓形的球體中選擇好要到的房間號碼，便可以經旁旁的魔法陣前往，但是有時需要運用加減數來計算房間號碼，如「5×5」是「25」，而前往的房間號碼就是25，以下是所有房間能通往其他房間之對應表。





房間號碼	能通往之房間
1	10/ 3/ 出入口
2	9/ 20
3	1/ 5/ 16/ 24
4	23/ 13/ 1/ 2
5	7
6	4/ 11/ 14/ 21
7	6/ 3
8	18/ 9
9	3
10	8/ 13
11	15/ 10/ 17/ 18
12	14/ 13
13	12/ 5
14	21/ 7
15	19/ 8
16	21
17	20/ 12/ 15/ 25
18	20/ 22/ 18/ 16
19	10/ 14
20	24/ 9
21	1/ 2/ 12/ 13
22	18/ 2
23	26
24	15/ 1
25	BOSS/ 1
26	1

ITEM 位置

房間號碼	ITEM名稱
1	天空之瞳
8	妖剣クロムレア
11	紅蓮寶珠
13	魔槍エターナル・フォルツ
14	閃弓フォウル・スレイヤー
21	魔杖アポカリプス
25	雷光剣シェドザード
25	賢者ソロンの秘文書
25	聖杖ユニコーンズ・ホーン

到BOSS房間的最簡單方法

10→13→5→7→6→11→17→25

BOSS戰



名稱：ダークロード
HP：415000
弱點：聖

迷宮出現難度
HARD

約捷希姆宮殿

當完成了CHAPTER 8之後，「神之黃昏」就隨即展開，由Valkyrie率領靈魂們直闖Vanir神族的根據地約捷希姆宮殿，並將他們的王Surtr擊倒。(註：這只會在Period完全用盡時出現，並會到達NORMAL ENDING)

注意事項



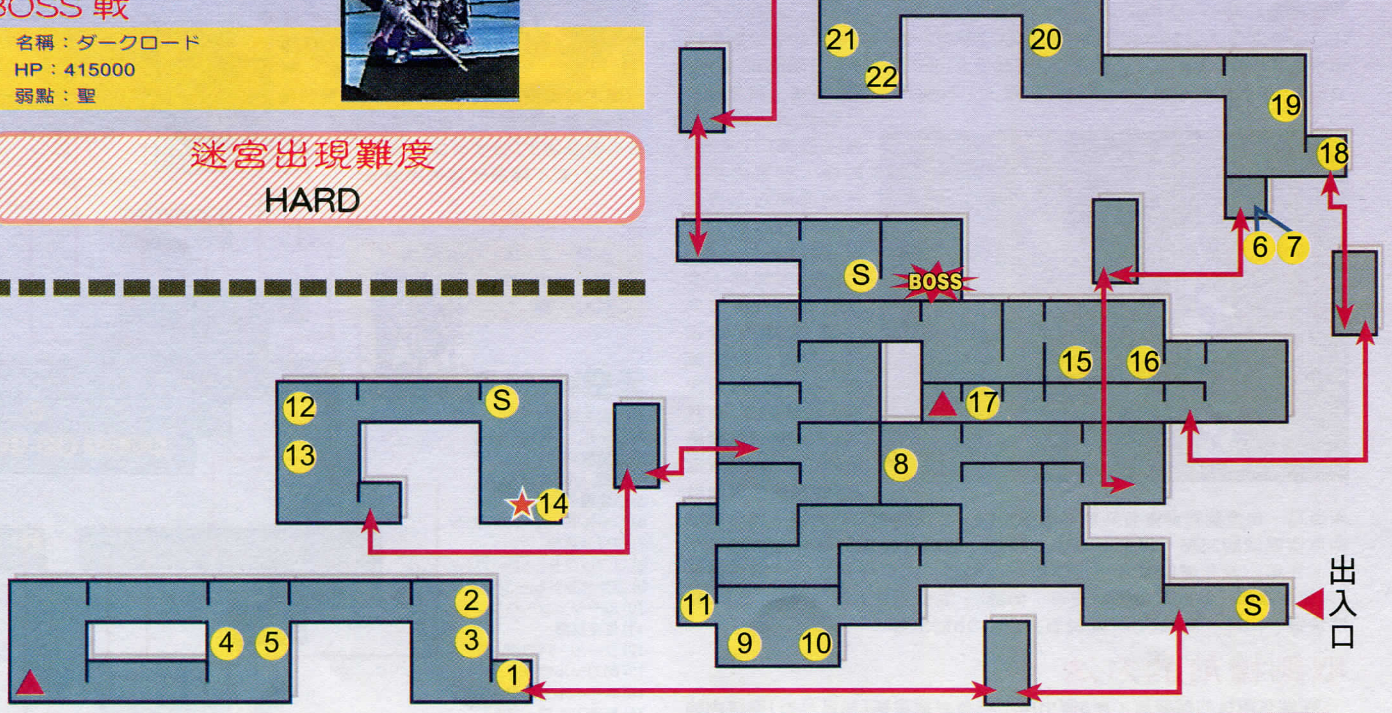
備註：這宮殿並沒有甚麼特別，主要是小心一些會消失的冰塊，而玩者分別先來到地圖的▲點(共兩處地方)，將紅色和青色的火炎混合，並形成紫魂之炎，取得紫魂之炎後便可以到其他地方去，以及取得煉獄之炎，來打開通往BOSS的道路。另外在地圖的★點，可遇上隱藏BOSS魔龍ブラッド・ベイン，將牠打倒可取得神器之一「魔劍レヴァンテイン」。

BOSS戰

名稱：スルト
HP：300000
弱點：無

約捷希姆宮殿MAP

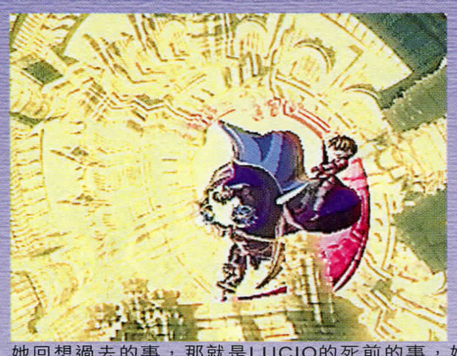
1) メンタル・リアクション
2) ジギタリス
3) フリーズ・チェック
4) 天空之瞳
5) ジギタリス
6) 植物種子
7) フレア・クリスタル
8) フレア・クリスタル
9) エーテル・セプター
10) フリーズ・チェック
11) スカーレット・エッジ'
12) ジギタリス
13) エーテル・セプター
14) 魔劍レヴァンテイン
15) ラピス晶石
16) フリーズ・チェック
17) ノーブル・エリクサー
18) ジギタリス
19) 植物種子
20) フレア・クリスタル
21) ノーブル・エリクサー
22) 植物種子



迷宮出現難度
EASY/ NORMAL/ HARD

CHAPTER 8-2——創造

Valkyrie在細心聆聽時，卻聽到在鈴蘭草原上發出的LUCIO的聲音，感到奇怪的她便到鈴蘭草原上查看，當她到達鈴蘭草原時，她的腦子不禁浮起LUCIO利用水鏡與自己所說過的話——



「真正希望你取下的不是這耳環…如果你取下的話、大概會…不、我想你一定會知道另一隻耳環的所在——」

鈴蘭的花瓣隨風飄散，Valkyrie來到PLATINA的墓前卻找到LUCIO所說的另一隻耳環，很奇怪這隻耳環所出來的光輝令她回想過去的事，那就是LUCIO的死前的事，她看見年少的LUCIO及PLATINA逃離村子時的一刻；將LUCIO送上神界前的一刻；以及他死在LOKI手上的一刻，Valkyrie看清楚這一切後終於回復了PLATINA的記憶，就在這個時候，在神界的FREY緊張地向奧汀報告——

「封印…！！」奧汀驚異地說：「甚麼？回復了記憶嗎？」

「是、但…」奧汀說：「就如預定般嗎？」

「是、防預措施如常作動。」奧汀說：「是嗎！」

「不能解除封印。」FREY堅定地說。



正如FREY所說，Valkyrie的封印並不能解除，就在這一刻，她的心感到非常痛苦，而且還看見另一個自己，那就是姊姊艾尼，這時Valkyrie非常害怕，並呼出ALUZI和MELTINA救助，可惜一切已經太遲，艾尼已經在Valkyrie體內甦醒，不久ALUZI和MELTINA趕到來——

「究竟發生甚麼事？」MELTINA說：「等等、ALUZI、她的樣子有點怪。」

「MELTINA…那傢伙是甚麼人？」ALUZI看見漆黑色的；與Valkyrie共同裝束的人說。

「我是Valkyrie…在那兒的二人，從今開始要服從我。」艾尼說。

「不要說笑，我都不認識你的。」艾尼說：「哈哈哈…ALUZI、你和我都是與BAMUTH為仇敵，一同戰鬥的伙伴來。」

「甚麼？」艾尼邊行近ALUZI邊說：「那時的戰鬥還未完呢…妹妹的…三女絲米莉亞(シルメリア)的心被BAMUTH擄去。忘掉嗎？今世是與Vanir神族戰鬥，與不死者戰鬥已是前世的事…」

「不要過來！…Valkyrie現在怎樣？！」艾尼說：「還不明白嗎？再向你說多次，快服從我！我是長女艾尼，你們所認識的次女Lenus，已不能回來這世！」

「…Lenus？是Valkyrie的原名嗎？」MELTINA說。



「沒錯！我們命運之三女神是共用一個身體，並利用人和神的輪迴轉生的方法共存，在今世奧汀選了Lenus…但看來她被判為任務失格。」

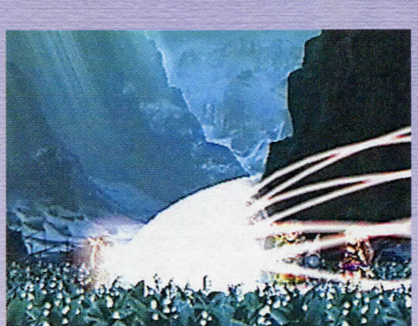
「…這種事…說笑吧…」ALUZI接着說：「沒可能的…」

得知Lenus被判任務失格後的二人，當然不會向艾尼低頭，並一同稱不會服從她，冷酷的艾尼便將手上的LUCIO耳環向ALUZI拋出，發出一記強勁的能量欲將耳環及ALUZI二人一同消滅，此時突然在艾尼的腦海中浮出Lenus的聲音——



「不要！！」

Lenus的影子突然浮現在ALUZI的面前，並將這一記能量擋下，艾尼看見Lenus仍未完成入睡都感到奇怪，不過這樣一來Lenus已沒有死去的地方，因為她的精神碎片已四散在這個鈴蘭草原上，艾尼離開之後，有如螢火蟲般的光飄散四周，而且還開始逐漸消失，就在這個時候MELTINA聽到一把似曾相識的聲音，並吩咐她利用結界將空間凍結，MELTINA依照那把聲音幹後，Lenus的精神碎片被凝結在一個水晶內，接着、「移送方陣」突然出現在MELTINA面前，那便是擁有瘋狂夢想的LIZARD，今次他前來的目的是希望救回Lenus，就是這樣雙方暫時處於停戰狀態，並返回MELTINA的研究所去。當一行人回到MELTINA的研究所後，LIZARD表示將Lenus的精神碎片放進與她一樣的人造生命體裏，MELTINA當然不願意，但這是唯一能保存靈魂的方法，於是MELTINA便將水晶交出，LIZARD開始唸起咒語，將兩者合二為一。成功之後他們將Valkyrie帶到休息室休息，不久Valkyrie終於醒來——



「這就是輪魂之術…」MELTINA驚訝地說。

「無論怎樣都好、Valkyrie沒事吧？」ALUZI接着說。



「那只是緊急時做的功夫而已，她的精神將會變成怎樣，現在還未清楚的，所以我們必須將Valkyrie真正的身體取回才行。」LIZARD認真地說。

「的確…那個艾尼將Valkyrie…」MELTINA說：「無論怎樣都要將她打倒，去吧！反正知道她的所在！」

「是不死王之城…BAMUTH城嗎？」LIZARD說。

於是一行人來到BAMUTH城找尋艾尼，並看見她正與BAMUTH對峙，ALUZI等人擺出與艾尼對峙的姿態，這令到BAMUTH感到疑惑——

「真是奇怪的命運，我與艾尼對峙是宿命，但是連你們都與她敵對，究竟是甚麼一回事…？」

「Valkyrie被神選擇了背負一個虛偽的命運…」ALUZI向他說。

「可以的話、真想由自己斬斷叫『命運』的詞語…」LIZARD接着說。

「沒錯！因為不能否定她的存在！」MELTINA說。

「原來如此、寄宿在這個軀體中的精





神，並不是Valkyrie。」BAMUTH道。

此時艾尼大笑起來，並認為ALUZI三人跟本不能打倒自己，而且面對一些與自己立場不同的人類靈魂，她說出了自己的立場——

「…之前不是說過嗎？我們三人一起的事…真的沒有考慮的余地。」

「並不是這個問題！你現正踐踏Valkyrie的心！！」MELTINA說。

「是離別的悲痛嗎？…我的立場就不同，如果好像Lenus般，維護你們人類的話，主神選擇滅絕你們！甚麼是真實，在這兒可以看得到。」

「…我不會容許你這樣做的！」MELTINA說。

「她的身體由我們接收吧！」LIZARD接着說。

三人向艾尼擺出作戰姿勢，並打算與她開戰，就在這時BAMUTH前來協助，還應為艾尼不應存在這世，於是戰鬥便戰開，由於有BAMUTH的協助，艾尼變得不堪一擊，艾尼輸掉後由MELTINA接收Valkyrie的身體，並將其身體凝結為水晶，帶回研究所去，就在三人離開之際，BAMUTH向ALUZI問道：

「ALUZI、沒有問題要問我嗎？」ALUZI回答說：「…沒有這樣的興趣，反正與今世沒有關係。」

「的確…現在的你與以前的完全不同。」ALUZI說：「是的。」

「不久、就會像以前般再見的。」BAMUTH說罷後便消失在城中。

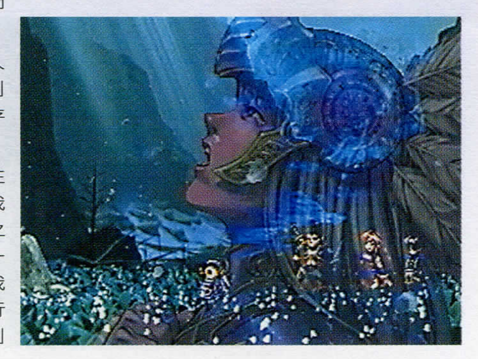
眾人返回研究所之後，由LIZARD和MELTINA使出魔法將Valkyrie的身體與人造生命體融合，終於Valkyrie都回復過來，可是回復自己身體的她，表情變得很怪，大家都為她擔心，LUCIO死的事令到Valkyrie自己回想起自己曾說過及曾聽過的說話來——

「人的死是人之最強束縛，生存下來的人就會變得更弱，悲痛會更加束縛着人的心。」

「被留下的人、是誰？放下別人的、是誰？今次是將自己放下？這可以嗎？…LUCIO…」Valkyrie自問道。

「選擇召喚使者與摘花不同的。」「你與死神有甚麼不同！」

「我選擇靈魂時的心情就如摘花般嗎？戰鬥女神是甚麼？我是死神嗎？」Valkyrie自問道。



「真的打算神與人類之間成立愛情？」「你對於自己為甚麼存在的事還未清楚？」

「我們二人時常在這兒玩耍…」「這是我年幼玩伴的女孩之家。」「果然一模一樣。」「她的死都是我的錯；如果我沒強行帶她出來就不會…」

「真正希望你取下的不是這耳環…如果你取下的話…」

這些說話令到她非常混亂，並在鈴蘭草原中看見PLATINA的影子——

「這全部都是幻象來，但是在這幻象之中有真實存在，即使這幻象消失，真實會在你之中顯示出來，現實對你來說是怎樣？從心中…想出來吧…以前自己究竟有甚麼希望…」PLATINA向Valkyrie說。

「這種…這種…這種無聊的事！！」

這些說話令到Valkyrie不能接受LUCIO死去的現實，還不禁大哭大叫起來——

「不要呀～～！！我…竟然…」

突然她想起LUCIO的耳環一事，便立即前往鈴蘭草原去，她瘋狂地在地上搜索，欲找回LUCIO給她的耳環，雖然她能夠找回這耳環，但是她仍是不能接受現實——

「為甚麼你一定要被殺？我要怎樣做才是？沒辦法補償嗎…不要…這種事…不要！！！」Valkyrie哭着說。

另一方面取得龍玉的LOKI，乘向Vanir神族的王Surtr(スルト)作出報告時，拿出龍玉、呼出魔狼以及藏有最後四寶的魔龍來威脅，要求Surtr協助他打倒Aesir神族(アース神族)，可是Surtr並沒有答應，亦因為這樣LOKI現出真身並將Surtr殺掉。

「神之黃昏」——就算問「神」都不會知道是甚麼，若是根據很久以前的傳說，這是不可避免的滅亡，亦就是「神之黃昏」的意思。但是、也不能預言它是元兇。

奧汀——擁有一半人類和神之血的神，因此被其他神疏離，但是人類之血為他帶來成長之力。

LOKI——是Aesir神族和Vanir神族的混血兒，因此被雙親遠離，他的性格非常不穩定，在心底裏藏有徹底的憎恨。

Valkyrie——在人類和神的記憶之間搖晃的女神，擁有三種不同的精神，能在人和神之間反覆輪迴轉生，真正的實力仍是未知數。

回想起來，這個悲劇是由這些不完全者自己紡製出來，是「必然」的嗎…？

成功將Surtr殺掉之後的LOKI，不單令到整個阿斯格特崩潰，還向奧汀動手，奧汀舉起四寶之一的武器「グングニル」準備迎擊，這時FREY及時趕來，並打算向LOKI作出攻擊，可是卻受到奧汀阻止，雙方的戰鬥立即展開。另一方面、來到神界的Valkyrie，看見神界變成廢虛般也感到惋惜，芙莉亞便向她解釋說：

「LOKI將龍玉偷了出來。」Valkyrie說：「龍玉？」

「是、從人間界尋回龍玉，為神之黃昏作準備的，他卻將龍玉奪去。快些到奧汀那兒去，戰況對我們不利呀！FREY姊姊都去了！我想到一石二鳥的方法，龍玉能成強大的戰力，令到人間界混亂的話，Lenus姊姊你的任務都會變得容易…」



「不行！」芙莉亞奇怪地說：「…？Lenus姊姊，做甚麼？」

「已…夠了…」Valkyrie說。

之後Valkyrie到達奧汀與LOKI激戰的地方，從四處的情況看來戰鬥已經完結，躺在地上的奧汀已奄奄一息，很明顯這場戰鬥的勝利者是屬於LOKI，在旁的FREY非常傷心——「奧汀殿下、請你振作點！」



「…LOKI在那兒？」Valkyrie問道。

「…你打算追嗎？」Valkyrie說：「是。」

「不行！！現在不是應該整理全體神送的戰力嗎？」Valkyrie說：「我再沒有遵從你們指示的理由…這場最終之戰的起因，歸根究底都是奧汀將龍玉奪去。現在人們正受着痛苦，起因都是…」



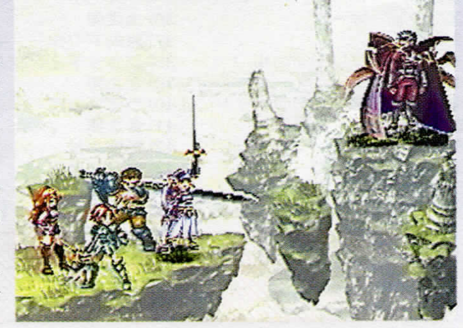
「你清醒一下！Lenus！我都知道你現在想甚麼，但是、人的死只是一時的事！將你的記過封印、是為了你才這樣做…！人出生之後死亡；然後再生，輪迴、永遠…這是自然定律！！這樣流下一線感情的話怎辦？這樣的話就會令所有東西失去！」

「你所說的『所有』是甚麼？」FREY說：「…？」

「這種傲慢…一瞬？永遠？並不是時間的問題！我只是、不想大家悲哀；想幫助大家！！…離別是很悲傷的…」

Valkyrie說罷後離開這兒獨自找尋LOKI的行踪，可是FREY就伏在奧汀上哭過不停，Valkyrie回頭看後說：「為何、不將這種心情交給人類？」

於是FREY將LOKI的所在告訴Valkyrie，就在阿斯格特丘陵的最頂部，Valkyrie立即前往那兒，並將中途的的魔龍及魔狼打倒，終於到來到LOKI的面前——



「LOKI！」Valkyrie拿出劍指向LOKI說。

「終於都出現了嗎！但是大局已定，連奧汀都倒下，現在再沒有人可以阻止到我，更何況是被奧汀差遣的你…哈哈哈哈！」

「哼！你！」LOKI接着說：「哼！因為那個人類消失一事而這麼憎恨我嗎？算了！我就做你的對手吧！這樣你就安心。」

戰鬥一觸即發，可是擁有龍玉的LOKI非常強勁，不論Valkyrie如何攻擊都產生不到效用，即是她手持四寶之一「魔劍レヴァンテイン」都不能傷他分毫——

「原來『魔劍レヴァンテイン』都是這種程度，看來同伴的存在令你不能使出全力，奧汀是為了救FREY而死，Lenus！你怎樣？若你認真使用神器的話，是能夠將勇者們殺掉，而我就是為了自己而生存，同樣手持神器的我，與你有很門顯的分別。」LOKI一邊拿着龍玉一邊說。

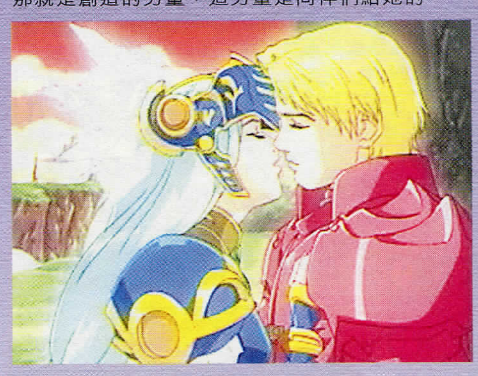


「我不會讓你這樣做！」LOKI說：「無用的！」

LOKI利用龍玉的強大力量將整個阿斯格特消滅，不止這樣，連人類界亦變成一堆焦土，餘下的就只有利用神器保存生命的Valkyrie和LOKI——

「哈哈哈哈！這力量真的非常好！Lenus、沒錯、這就對！為了自己用盡力量，若想守護別人的話，你就會死。」LOKI說。

可是Valkyrie卻非常傷心，因為她聽到和感到所有人們的痛苦，此時她身上發出金黃色的光芒，那就是人造生命體與神融合出來的副作用，那就是創造的力量，這力量是同伴們給她的——



「這是創造之力？沒可能的！」LOKI看見她的力量驚訝地說。

「現在我心中有一切，因此！」Valkyrie說。

她再次呼出同伴，並舉起神器再一次向LOKI挑戰，戰鬥再度展開，Valkyrie利用其創造之力，終於將LOKI消滅。Valkyrie接受了LOKI的靈魂時才發覺其實他的內心是多麼悲哀，不過一切都已經完結，在她身旁突然傳來一把熟識的聲音；那是LUCIO，他將Valkyrie抱在懷中，並說：

「沒問題的！」Valkyrie說：「嗯！一起生存下去吧！」

BOSS戰



名稱：魔龍ブラッドヴェイン
HP：222000
弱點：無



名稱：魔狼フェンリル
HP：250000
弱點：炎

名稱：LOKI
HP：400000
弱點：無

（註：這必須完成所有SPECIAL EVENT才可進行，SPECIAL EVENT Ver.5除外／ 這是Best Ending）

Seraphic Gate

當玩者擁有阿斯格特丘陵及約捷希姆宮殿最後的SAVE DATA時，便可以在標題畫面進入這個名叫「Seraphic Gate」的地方，這可說是遊戲的Bonus。由於這兒是個特別的地方，因此玩者必須注意以下幾點：一、若在這個Seraphic Gate作遊戲進度的記錄，就不能返回主故事去；二、沒有「紅蘭寶珠」的話是不能將內裏的部份房間之門開啟；三、送上神界的同伴均可使用。



注意事項

備註：在這個Seraphic Gate裏，只要將LIZARD．VALETH、BAMUTH及FREY打倒，就能夠令他們成為同伴，由於要找尋他們必須持有「紅蘭寶珠」，因此只有HARD MODE才可。他們攻擊力和防衛力都很強，絕對是非一般BOSS可以比較，她們均可以在一個回合內將己方全滅，因此要戰勝他們必須靠一點點運氣，由於每位BOSS的戰法大同小異，所以不逐個列出。



BOSS 戰法

首先在開戰之前每位角色必須擁有「Auto Item」和「Gut」Reaction Skill，其中「Auto Item」的復活藥要SET為100%，當然還要裝上最強的裝備，一定是在Seraphic Gate中取下的，另外更要裝上「ミミミミミミミ」及「ミミミミミミミ」，否則取勝的機會就等於0。



BOSS 戰

名稱：LIZARD．VALETH
HP：100000
位置：★

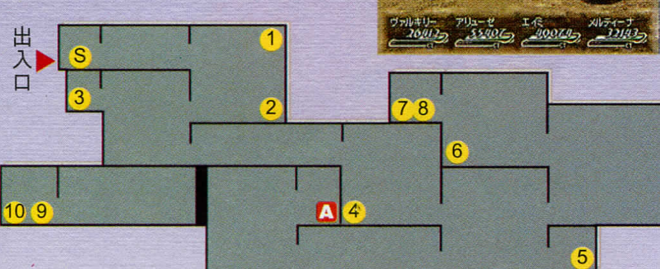
名稱：BAMUTH
HP：172000
位置：▲

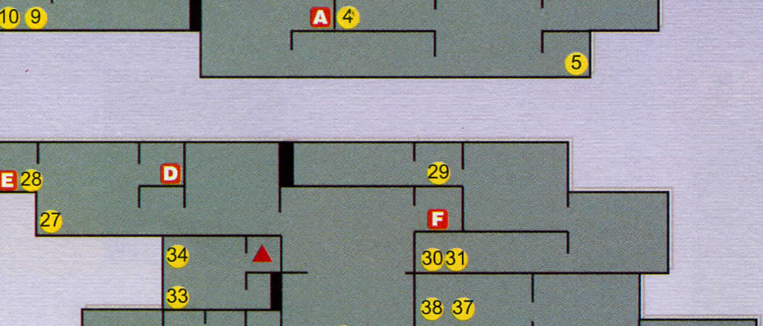
名稱：FREY
HP：300000
位置：■

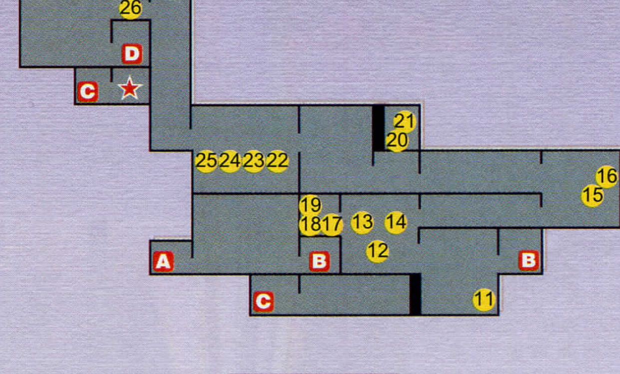
名稱：ガブリエ．セレスタ
HP：800000
位置：●

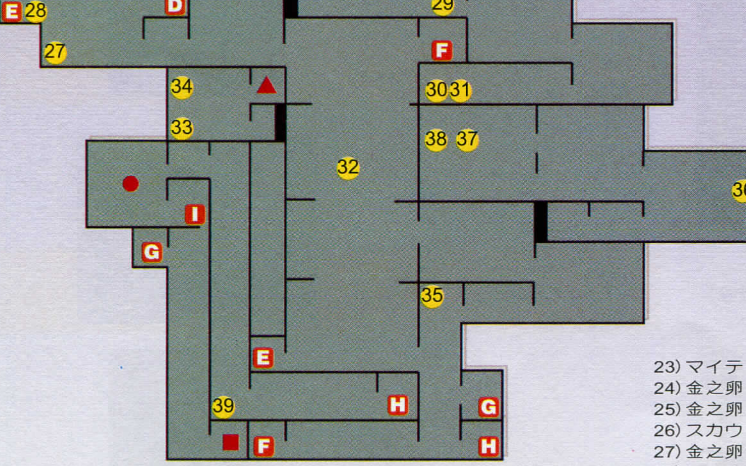
名稱：イセリア．クイーン
HP：2300000
位置：◆











Seraphic Gate MAP

1) スペル．レインフォース
2) 金之卵
3) 金之卵
4) 金之卵
5) マイト．レインフォース
6) ファイア．ランス
7) マイティ．チェック
8) 生成之珠
9) 魔弓レイザー．フォーテル
10) エターナリィ．ガーブ
11) 金之卵
12) 金之卵
13) エターナリィ．ガーブ
14) ポイズン．ブロウ
15) 金之卵
16) エターナリィ．ガーブ
17) レデュース．ガード
18) バーン．ストーム
19) 金之卵
20) 靈劍「草薙」
21) 聖杖ミスティック．ワイザー
22) クール．ダンセル
23) マイティ．チェック
24) 金之卵
25) 金之卵
26) スカウト．オーブ
27) 金之卵
28) シールド．クリティカル
29) 金之卵
30) 神槍イセリアル．デヴァイド
31) 聖杖ミリオン．テラー
32) 金之卵
33) エターナリィ．ガーブ
34) ライトニング．ボルト
35) アイシクル．エッジ
36) 金之卵
37) 魔劍アクター．ネファリウス
38) ブラッティ．ダスター
39) 金之卵
40) ラピス晶石
41) 金之卵
42) 轉換之杖
43) クリス晶石
44) 魔劍ダインスレイヴ
45) 透器エーテル．レイザー

迷宮出現難度
HARD

CHECK POINT 10——謎之書物

當完成Seraphic Gate的次數不同(即打倒「イセリア・クイーン」)，在那兒所取得的寶物均有不同，其中更有最強之劍「咎人の剣“神を斬獲せし者”」，不過要分別先取得「トライ・エンブレム」和「謎之書物1」-「8」；才能取得這把最強之劍，換句話說，即是要完成10次Seraphic Gate才可以。

CHECK POINT 11——各EVENT發生機率

EASY MODE

Pattern-1

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	比利斯→凶禍之森→拉奧尼→忘卻洞窟
CHAPTER 2	那那美→龍宮洞窟→捷古尼斯→忘卻洞窟
CHAPTER 3	夢琉→高拉教團本部→忘卻洞窟
CHAPTER 4	洵→黑夢塔→忘卻洞窟
CHAPTER 5	BADLUCK→亞古達爾遺跡→GREY→忘卻洞窟
CHAPTER 6	JEYAL→亡失都市迪巴→詩帆→忘卻洞窟
CHAPTER 7	蘇芳→精靈之森→忘卻洞窟
CHAPTER 8	忘卻洞窟

Pattern-2

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	比利斯→凶禍之森→拉奧尼→忘卻洞窟
CHAPTER 2	捷古尼斯→洵→忘卻洞窟→龍宮洞窟
CHAPTER 3	高拉教團本部→夢琉→忘卻洞窟
CHAPTER 4	那那美→忘卻洞窟→黑夢塔
CHAPTER 5	BADLUCK→亞古達爾遺跡→GREY→忘卻洞窟
CHAPTER 6	JEYAL→忘卻洞窟→詩帆→亡失都市迪巴
CHAPTER 7	蘇芳→精靈之森→忘卻洞窟
CHAPTER 8	忘卻洞窟

Pattern-3

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	拉奧尼→比利斯→凶禍之森→忘卻洞窟
CHAPTER 2	夢琉→龍宮洞窟→忘卻洞窟
CHAPTER 3	那那美→忘卻洞窟→洵→高拉教團本部
CHAPTER 4	捷古尼斯→忘卻洞窟→黑夢塔
CHAPTER 5	詩帆→亞古達爾遺跡→GREY→忘卻洞窟
CHAPTER 6	JEYAL→忘卻洞窟→BADLUCK→亡失都市迪巴
CHAPTER 7	蘇芳→忘卻洞窟→精靈之森
CHAPTER 8	忘卻洞窟

Pattern-4

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	忘卻洞窟→凶禍之森→比利斯→拉奧尼
CHAPTER 2	龍宮洞窟→忘卻洞窟→洵
CHAPTER 3	夢琉→高拉教團本部→忘卻洞窟
CHAPTER 4	捷古尼斯→黑夢塔→那那美→忘卻洞窟
CHAPTER 5	JEYAL→亞古達爾遺跡→BADLUCK→忘卻洞窟
CHAPTER 6	亡失都市迪巴→GREY→詩帆→忘卻洞窟
CHAPTER 7	蘇芳→忘卻洞窟→精靈之森
CHAPTER 8	忘卻洞窟

NORMAL MODE

Pattern-1

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	比利斯→凶禍之森→拉奧尼→佐魯迪地下墓→忘卻洞窟
CHAPTER 2	洛法→尼魯索夫濕地→那那美→龍宮洞窟→忘卻洞窟
CHAPTER 3	KASHELL→捷古尼斯→高拉教團本部→夢琉→忘卻洞窟
CHAPTER 4	艾美→黑夢塔→洵→沙加斯浸食洞→忘卻洞窟→ROLENTA
CHAPTER 5	MELTINA→LUCIO→亞古達爾遺跡→BADLUCK→忘卻洞窟
CHAPTER 6	GREY→亡失都市迪巴→詩帆→忘卻洞窟→JEYAL
CHAPTER 7	蘇芳→精靈之森→忘卻洞窟
CHAPTER 8	奉龍殿→忘卻洞窟→鈴蘭草原

Pattern-2

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	拉奧尼→忘卻洞窟→比利斯→凶禍之森→佐魯迪地下墓
CHAPTER 2	洛法→尼魯索夫濕地→那那美→龍宮洞窟→忘卻洞窟
CHAPTER 3	KASHELL→夢琉→高拉教團本部→洵→忘卻洞窟
CHAPTER 4	艾美→黑夢塔→捷古尼斯→沙加斯浸食洞→忘卻洞窟→ROLENTA
CHAPTER 5	MELTINA→LUCIO→忘卻洞窟→詩帆→亞古達爾遺跡
CHAPTER 6	JEYAL→GREY→忘卻洞窟→BADLUCK→亡失都市迪巴
CHAPTER 7	蘇芳→精靈之森→忘卻洞窟
CHAPTER 8	奉龍殿→忘卻洞窟→鈴蘭草原

Pattern-3

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	比利斯→佐魯迪地下墓→拉奧尼→忘卻洞窟→凶禍之森
CHAPTER 2	洛法→龍宮洞窟→捷古尼斯→尼魯索夫濕地→忘卻洞窟
CHAPTER 3	KASHELL→忘卻洞窟→夢琉→高拉教團本部
CHAPTER 4	艾美→黑夢塔→那那美→忘卻洞窟→沙加斯浸食洞→ROLENTA
CHAPTER 5	MELTINA→LUCIO→亞古達爾遺跡→BADLUCK→忘卻洞窟→GREY
CHAPTER 6	亡失都市迪巴→JEYAL→忘卻洞窟→詩帆
CHAPTER 7	蘇芳→忘卻洞窟→精靈之森
CHAPTER 8	奉龍殿→忘卻洞窟→鈴蘭草原

Pattern-4

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	佐魯迪地下墓→比利斯→凶禍之森→忘卻洞窟→拉奧尼
CHAPTER 2	洛法→龍宮洞窟→洵→尼魯索夫濕地→忘卻洞窟
CHAPTER 3	KASHELL→夢琉→高拉教團本部→捷古尼斯→忘卻洞窟
CHAPTER 4	艾美→忘卻洞窟→黑夢塔→那那美→沙加斯浸食洞→ROLENTA
CHAPTER 5	MELTINA→LUCIO→忘卻洞窟→JEYAL→亞古達爾遺跡→BADLUCK
CHAPTER 6	詩帆→亡失都市迪巴→GREY→忘卻洞窟
CHAPTER 7	蘇芳→忘卻洞窟→精靈之森
CHAPTER 8	奉龍殿→忘卻洞窟→鈴蘭草原

HARD MODE

Pattern-1

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	比利斯→佐魯迪地下墓→拉奧尼→忘卻洞窟
CHAPTER 2	洛法→那那美→尼魯索夫濕地→洵→沙利羅實驗場跡→忘卻洞窟
CHAPTER 3	KASHELL→捷古尼斯→洛姆丘陵機關屋→忘卻洞窟
CHAPTER 4	艾美→沙加斯浸食洞→夢琉→暗黑塔→忘卻洞窟→ROLENTA
CHAPTER 5	MELTINA→LUCIO→亞古達爾遺跡→JEYAL→炎之城塞→忘卻洞窟
CHAPTER 6	BADLUCK→水中神殿→GREY→亡失都市迪巴→詩帆→忘卻洞窟
CHAPTER 7	蘇芳→精靈之森→古代墳墓阿美迪→忘卻洞窟
CHAPTER 8	奉龍殿→天空城→亞利安洛特之迷宮→忘卻洞窟→鈴蘭草原

Pattern-2

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	比利斯→忘卻洞窟→拉奧尼→佐魯迪地下墓
CHAPTER 2	洛法→沙利羅實驗場跡→捷古尼斯→忘卻洞窟→洵→尼魯索夫濕地
CHAPTER 3	KASHELL→那那美→洛姆丘陵機關屋→夢琉→忘卻洞窟
CHAPTER 4	艾美→暗黑塔→忘卻洞窟→沙加斯浸食洞→ROLENTA
CHAPTER 5	MELTINA→LUCIO→忘卻洞窟→BADLUCK→亞古達爾遺跡→GREY→炎之城塞
CHAPTER 6	詩帆→亡失都市迪巴→JEYAL→忘卻洞窟→水中神殿
CHAPTER 7	蘇芳→古代墳墓阿美迪→精靈之森→忘卻洞窟
CHAPTER 8	奉龍殿→忘卻洞窟→亞利安洛特之迷宮→天空城→鈴蘭草原

Pattern-3

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	拉奧尼→佐魯迪地下墓→忘卻洞窟→比利斯
CHAPTER 2	洛法→忘卻洞窟→夢琉→沙利羅實驗場跡→洵→尼魯索夫濕地
CHAPTER 3	KASHELL→那那美→洛姆丘陵機關屋→忘卻洞窟
CHAPTER 4	艾美→忘卻洞窟→沙加斯浸食洞→捷古尼斯→暗黑塔→ROLENTA
CHAPTER 5	MELTINA→LUCIO→炎之城塞→詩帆→忘卻洞窟→亞古達爾遺跡
CHAPTER 6	JEYAL→水中神殿→GREY→忘卻洞窟→BADLUCK→亡失都市迪巴
CHAPTER 7	蘇芳→精靈之森→忘卻洞窟→古代墳墓阿美迪
CHAPTER 8	亞利安洛特之迷宮→奉龍殿→忘卻洞窟→天空城→鈴蘭草原

Pattern-4

CHAPTER	EVENT
CHAPTER 0	ALUZI→阿魯多利亞山岳遺跡
CHAPTER 1	佐魯迪地下墓→比利斯→忘卻洞窟→拉奧尼
CHAPTER 2	洛法→尼魯索夫濕地→洵→忘卻洞窟→那那美→沙利羅實驗場跡
CHAPTER 3	KASHELL→捷古尼斯→忘卻洞窟→洛姆丘陵機關屋
CHAPTER 4	艾美→忘卻洞窟→暗黑塔→夢琉→沙加斯浸食洞→ROLENTA
CHAPTER 5	MELTINA→LUCIO→亞古達爾遺跡→GREY→炎之城塞→忘卻洞窟
CHAPTER 6	JEYAL→忘卻洞窟→詩帆→水中神殿→BADLUCK→亡失都市迪巴
CHAPTER 7	蘇芳→精靈之森→忘卻洞窟→古代墳墓阿美迪
CHAPTER 8	亞利安洛特之迷宮→忘卻洞窟→天空城→奉龍殿→鈴蘭草原

THE END

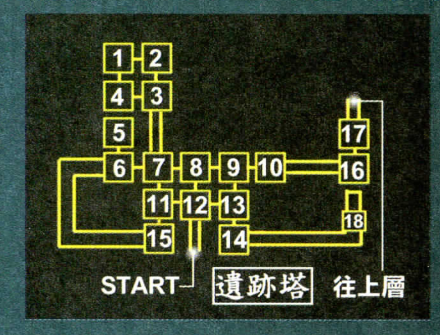
TEXT BY Alida Belmond

宿命的魂，在世紀末……再一次雲集在惡魔城內……



N64
製造商：KONAMI
發售日：發售中
售價：7800日圓 容量：128M
ACT／對應振動器／對應擴張卡／對應BackUp機能

STAGE-07 遺跡塔



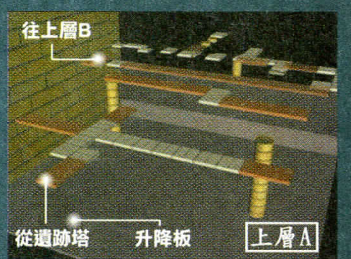
遺跡塔的前半部分，就像迷宮一樣，是考一下Cornell的記憶力；而後半部分便

是考跳躍能力。所以大家在行動時，要記緊看看地圖。

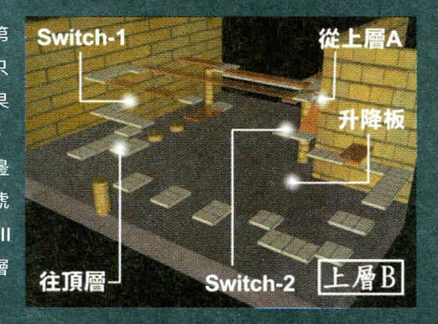
一開始，Cornell便走進１２號房，在房中，Cornell會發現一張地圖(只要使用主觀視點便可以看到)，為了到達上層，Cornell便需要從１０號房到１６號房，當然是沒有這樣簡單，在這條通道是有鐵閘擋著的，要怎樣才能打開這個鐵閘？只要開啟三個機關便行，而機關分別是在１號、５號和１８號房，不過一定要注意，在８號、１１號、１３號、１６號及２號房的地板是會下陷的，若直接行走的話是非常容易跌落底層的(如由７號房直接到９號房)，為了避免跌落底層，還是以間接的方法比較好(即是由１２號房到９號房)，因為所行走的距離短，所以Cornell能夠減少跌落底層的機會，



即使是距離短也好，也需要一些技巧才能越過用下陷的房間，Cornell只需衝行小小距離、便立刻跳，便可以越過。順帶一提，３號、７號、９號、１２號及１７號房，也是放有地圖的房間；４號、６號和１０號房，也是鐵針的房間，在這些鐵針房裡，Cornell基本上可以直行，是完全不需要理會那些鐵針，第一鐵針



會否擊中你已成問題，第二即使擊中你也好、也只是削減小小生命值。如果真是不幸地跌落底層，Cornell只要進入底層左邊的房，便可以到達１５號房。經過數小時，Cornell終於到達上層了，在上層



中，有不少地板也是會下陷的，Cornell必須打醒十二分精神，若真是因地板下陷又或自己失足而跌落上層的地下，便要使用升降板，再新走過了。如何才能開啟中央的橋？很簡單，只要順次序按Switch-1、2便行。



到了頂層，Cornell一開始便會發現一顆White Jewel，若Cornell往前跳的話，便會發現有兩枝柱同時升起，及分別有不同的星座圖案，Cornell覺得很奇怪，於是便沒有跳上去，反而向左邊的路行，在途中Cornell先後發現了不少星座圖案，分別是蠍子座、牧羊座、金牛座、雙子座、獅子座、射手座和水瓶座，這樣順次序排列出來，Cornell看完這些星座之後，便知道是依照這個次序去跳的，Cornell回到頂層的入口，更依次序右、右、左、右、左、左跳到最上層，進入往科學塔的門。



STAGE-08 科學塔

來到了科學塔，Cornell一開始便要面對時間的考驗，因為在面前的路是有些石頭飛出來，若一不小心，Cornell便會被撞到無底深淵而死。定要看清楚時間，跳過去才有生存的機會。接著便是一些電流，它們和石頭一樣，會把Cornell電倒。到了第四層、Cornell便會再次遇到石頭，不過這和剛才的不同了，它們是有針的石頭，外表好像很堅固、但是比起剛才的更脆弱，因為Cornell是可以用掌風打碎它的。雖然是可以打碎有針的石頭，但千萬不要輕率，因為地上的運輸帶，是可以把Cornell至諸死地的，若果Cornell走到運輸帶與運輸帶之間，便會立刻被運輸帶夾死！真是非常可怕。在第四層以後，牆上也裝有電流，Cornell若被電流撞倒的話，是很容易被運輸帶送到無底深淵及運輸帶與運輸帶之間的空隙而死。





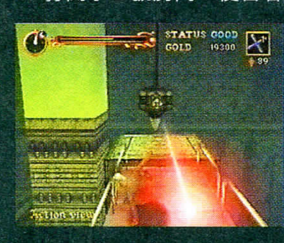
好不容易，Cornell走上在第九層的升降板到第十層。接著，Cornell便打開一號房門，進入了一號房的Cornell第一眼便看見一部機動，它是以紅外線來尋找敵人行蹤的機器，所以Cornell最好走到它的後面並加以攻擊，否則很容易便被紅外線射中，而糟受它的子彈攻擊。擊倒了它後，Cornell便走到二號房間。一進入二號房，轉個彎，便再次遇到剛才的機械，不過今次是在十字路口，Cornell便走到旁邊的地方，這樣Cornell便可以回避那個機械的攻擊，而且可以以掌風攻擊倒它。不久、Cornell又遇上這種機械，當然Cornell以相同的方法解決它。上了樓梯後，Cornell發現有紅外線，由於太遠的關係、Cornell不能以剛才的方法對付它，因此只好走到它的後面作出攻擊。再前進時，Cornell



看見最後一部機械，Cornell便以下鑊走向該機械，因為Cornell早已察覺到在那機械的面前是有一個陷阱的，這個陷阱更會把Cornell困著而會糟受機械的槍擊；所以Cornell便早以下鑊通過這個陷阱，並打倒機械。



打開了三號房門，便會看見一條鐵



橋，及在右邊有一些機關鎗，不要看小它們，因為它會在Cornell橫過鐵橋時，把Cornell射上半空；若Cornell中了的話，便一定會跌到橋底，但這也可以說是一個安慰，因為在橋底的地方是有一塊Roast Chicken的。在橋的右邊，可以看見有三塊石壁，它們也是幫Cornell擋著那些子彈的，即使有石壁也好，Cornell在大部分的地方也需要依靠自己行的，因此Cornell在鐵橋上是需要看準時間，以下鑊又或跳躍來回避那些機關鎗，不然的話便會被射到橋底，所以為了不再走多一趟、便要小心行事了。進入了四號房門後，有一顆White Jewel就在前面，而左邊是通往五號房；右邊便是通往六號房，當然、六號房的門是鎖著，所以Cornell只好到五號房。在五號房中，有非常之多個砲台，但是不用怕，它們要以三、四秒左右來向準，然後才能發射。即使真是射了也好，只要Cornell一跳、就可以避開該砲彈了。Cornell沿著有石柱的方向不斷地行，終於到達了放有【制御室的鍵】的地方，之後，Cornell便拿著【制御室的鍵】回到六號房的門口。



Cornell進入了六號房門之後，前進了不久，便見到一粒大的水晶，它便是這一關的Boss了。一開始它是無敵的，因為在它的四周是有能量保護它，所以一開始Cornell是需要把符近的砲台擊毀，砲台是它的能量供應者，一但砲台被擊毀，它便會失去防護罩，接著Cornell便可以上前攻擊它。因此、Cornell一開始最好是往左行，每一個角也有一顆紅寶石，而在第二個角便是Roast Chicken，Cornell最好一邊行一邊投出十字架以及以掌風攻擊，這樣既可以攻擊、又可以避免受傷，真是一石二鳥。當Cornell毀滅了幾個砲台時，水晶的防護罩便會消失，此時、Cornell便馬上走到水晶的面前，不斷攻擊，不久水晶就被Cornell打碎了。之後，Cornell便進入七號門，到決鬥塔。

STAGE-09 決鬥塔

決鬥塔、顧名思義是決鬥，不錯，基本上決鬥塔是和四個Boss決鬥！



一開始，Cornell便要和Boss戰鬥，牠便是Watiger、牠已經和【沈默的森】那時的牠不同了，牠再不像那時那麼虛弱，牠已練好一個敏捷的身手、來再次挑戰Cornell。Cornell一看見牠、便知道牠已和以前不同了，所以Cornell便立刻走遠以掌風攻擊，不久牠開始運氣，全身也隨著牠的運氣而發出白色的震動波！一會兒，牠就像一枝箭、撞向Cornell，雖然殺傷力不強，但是回避總是比擊中好一些，只要Cornell在牠衝過來的時候，使用下鑊便可以閃開。





Cornell擊倒牠之後，就繼續往前進發。Cornell看見一個十字旋風棒在眼前，在棒上是裝有鋒利的刺，更會刺傷Cornell；其實、只要Cornell走到最貼中央的柱便OK，因為在那兒是沒有刺的，而且更能夠輕易得到中央的兩粒紅寶石。跳過三塊浮石(別忘記不要站在浮石上太久，浮石是會因Cornell的身重而沈的)，Cornell便會再次遇到Wawolf，牠和Watiger一樣，已比以前強了，即使有多強也好，Wawolf始終都是Wawolf只要用以前的方法便可以輕易把牠擊倒，順帶一提，若Cornell使用下鑊攻擊、而在碰撞的一刻再使用掌風，威力真是驚人(看圖)！



擊倒Wawolf後，跳過五塊浮石、十字旋風棒、走上斜坡，便到了回旋棒的地方，在這裡真不可以輕率，因為那回旋棒是會送Cornell到無底深淵，再者深色的石塊是會下陷的，鑊定看清楚時機。通過此地，Cornell便會發現White Jewel及契約書在面前，打倒兩個騎士後，Cornell再次走上斜坡，並和Bear對決！和Bear決鬥的地方是有火牆包著的，因此火牆更會令Cornell受傷，當然Bear也不例外，Bear的攻擊模式就像Watiger一樣，除了牠會渾出紅色的震動波，及擁有非比尋常攻擊力外，全是和Watiger一樣吧，所以大可以使用對Watiger的作戰方法對付牠，不過要記緊在最後一擊時，千萬不要親手殺死牠，要待牠自己衝入火牆而死，為甚麼？因為這樣的話，Bear死時便會祭上三塊Roast Beef！擊倒了Bear之後，Cornell再次走進回旋棒地帶，這次比剛才的更危險，有很多時也被回旋棒打倒，最好就走到邊緣的位置，這樣回旋棒便會因距離而打不到Cornell，不過最重要的是不要太過心急。通過回旋地帶後，走上斜坡，突然，Cornell被人狼偷襲……



Cornell被人狼擊中後便跪在地上，眼見一隻巨大的狼人、及Oruega便說：「Oruega，這是甚麼招呼。」

「作為朋友，這個是忠告來罷。」Oruega回答道。「看一下，那時控制不到【獸人的封印】的牠，現在因為Dracula、封印便解開了。」「即使受了多少的修行也好，結果都是有極限的。但是，Dracula很簡單便把那封印解放，再加上，超越了狼人，即是說可以得到超越狼人的力量……怎樣呀？」Oruega連續地說。

接著，Oruega便走了，而在臨走時他再對Cornell說：「我等你、Cornell，你絕不會是在這種地方完蛋的人。」

當Oruega說完這番說話後，Cornell便連忙地說：「等等，Ada她……」

Cornell連說話的時間也沒有便要和那巨大的狼人戰鬥。那個狼人的速度非常之慢，但是牠的攻擊力非常強，牠會把Cornell拋上天空，若Cornell跌進紅色的發熱地帶時，便會受傷，當然Cornell可以使用下鑊來回避攻擊，牠不但會把Cornell拋上天，更會以身體壓向Cornell，但這也可以用下鑊輕易閃開。而牠最致命的攻擊便是渾身放出巨大的衝擊波，若被這個擊中真是可大可小，所以Cornell最好和保持距離，不斷而掌風攻擊，這樣牠便會被Cornell的掌風壓倒、而不能輕易行到Cornell的身邊，因此便能輕易取勝。

STAGE-10 處刑塔

戰勝了狼人後，Cornell便向Oruega走的方向行，來到地獄一般的處刑塔。很明顯紅色的地方便是溶岩，一跌下去便必定沒命。所以Cornell只好走到長方形的浮石上，不用擔心、只有圓形的浮石才會下沈，在非圓形的浮石上大可以放心。走過五塊浮石，Cornell看見一些左搖右擺的鐮刀，不用害怕，因為是很容易避開的，即使被砍中、也只是小小傷害。接著便會遇到一些銀針從地板上插上來，但這也和鐮刀一樣，不用害怕。進入通道後，就來到了一個、有很多浮石的地方，這裡的浮石全是會下沈的，所以在站上浮石時Cornell一定不可以猶疑，因為這是很容易沈到溶岩的，左路是放有一顆紅寶石，而右路則是金錢罷了，其實兩者也不是太有用途，是可以真行罷。到了上層，面前便是左右伸縮的刀片，它們和剛才的鐮刀一樣，是可以不理的，但當然最好閃開它們吧；而在後面便是一條橋，在盡頭只是放有金錢。再走過通路後，Cornell會發現一個White Jewel，再者是需要橫過鐵橋，不過要小心，在鐵橋下面是有火柱噴上來的，這會令Cornell受到不輕的傷害，而有一些鐵橋是已經生秀了(深色的鐵橋)，那些生秀了的鐵橋是會下陷的，是需要注意一下。不久，Cornell會遇到分岐路，左邊所通往的地方是放有契約書及White Jewel、是死路來的，所以Cornell始終都要走右路的，但對面是有一隻火焰蜥蜴人，最好是在第一片鐮刀前把牠擊倒，因為在面前的地形真是非常惡劣，有兩片鐮刀、兩塊生秀了的鐵橋和火柱，可見若遇有火焰蜥蜴人的話、是很容易跌進溶岩的。





穿過通道，便會看見有很多武器在牆上，若前進的話是會發生不少戰鬥，所以Cornell便跳上左邊上方的石級，在此可以回避與武器的戰鬥，更可以得到一個十字架。走過通道後，Cornell便會見到處刑塔最利害的東西，就是一粒粒隕石落在溶岩上，令到溶岩也從下面湧上來，但這也不是太危險，因為湧上來的溶岩是玫花間竹地湧上來，所以在鐵橋裡也有不少安全的地方。Cornell通過四次圓形的鐵橋後，進入通道便到達了處刑塔的最上層，轉了一個九十度彎，Cornell會發現有兩枝木柱在邊緣，Cornell便發覺有奇怪，便走進木柱與木柱之間，結果取得了一個Roast Beef，當Cornell回到兩枝木柱那裡時，他又發現在兩枝木柱的左邊是有兩塊小石，便走進這兩塊小石之間，最後得到了Roast Chicken。Cornell走進通道，發現了一顆White Jewel，面前便是兩片鐮刀及兩個鐵針，但它們已經不能擋著Cornell的去路，Cornell再次跳過圓形鐵橋，穿過擁有不少刀片、鐮刀及鐵針的小路，便發現了White Jewel，而在前面又是圓形鐵橋，在踏進鐵橋之前，Cornell發現在右邊有兩滴血水在地上，於是Cornell便走進血與血之間，得到了Roast Chicken。基本上在這裡的圓形鐵橋是一條十字路口，左邊是放有十字架，而右邊則是走到圓形鐵橋上方的路，在圓形鐵橋的上方是放有十字架的，而且在圓形鐵橋的上方行走、比起在圓形鐵橋裡安全得多，而在圓形鐵橋上方的後面，是可以得到紅寶石及金錢罷。即是說只有圓形鐵橋的前面才是往出口的真正道路，在前面有四塊浮石，當然它們都是會沈的浮石，但要注意、在浮石與浮石之間是有火柱以及鐮刀的存在所以Cornell一不小心便會跌進溶岩裡。越過浮石，Cornell只需再跳過三片鐮刀、就可以到達和處刑塔相反，但也是地獄一般的魔法塔。



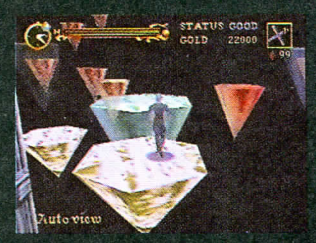






STAGE-11 魔法塔

到達了冰地獄——魔法塔，魔法塔主要也是考驗Cornell的跳躍能力，若一不少心、便會跌落無底深淵。



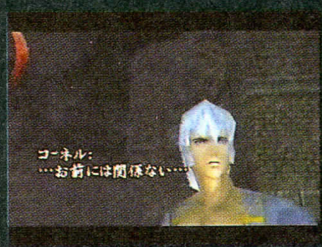
開始時，Cornell走過非常狹窄的路，便會遇到像科學塔的電流，只是換成水晶放電罷，有了在科學塔的經驗，Cornell便當然可以輕易越過這些障礙。越過這些障礙後，若Cornell想繼續前進的話，便要跳上會移動的水晶上，當然一定要看準時機，到了綠色的水晶，再跳多一次，便會看到一些奇怪的紅色水晶；正當它們變成深紅色時，它們便會消失，一會兒又會再次出現，因此Cornell為了安全，便等待它們再次出現時才跳上去。跳過三塊水晶後，便會發現White Jewel；再跳過三塊，便會發現契約書，走到盡頭，Cornell便會看見有兩塊金色水晶，它們和一般的水晶不同，它們會使用死光攻擊Cornell，不過即使被擊中也只是得小小傷害，而且金色水晶也是非常虛弱，不出一、兩下便被Cornell幹掉。Cornell跳過電流、移動水晶，就會發現White Jewel。之後，再跳過多個電流，以及兩塊紅色水晶，便會看見一粒中央有小小紅色的水晶，這個水晶所跌下來的道具是隨機的，只看Cornell的運氣了。在行走直路前，Cornell看見對面有一塊水晶，於是便行過去、踏上透明水晶，得到了一個Power Up。接著Cornell便走上直路，離開魔法塔，到與Oruega決戰之地——柱時計的間。



STAGE-12 柱時計的間

既然是決戰之地，當然是甚麼也沒有，Cornell在一開始僧發現有充足的物資，接著便以升降板、到天台去……

Cornell在天台巡視一會，便感到有殺氣，突然間在後面有人出來，他便是Oruega、他便立即地說：「太慢了、Cornell，還以為和我決戰之前已被擊倒。」



Cornell被突然出來的Oruega嚇到，不敢回頭望向Oruega，但心中既然擔心Ada便問：「Ada她……在那裡？」「不過，你從以前開始已經是一個守信用的男人，所以我都覺得你是一定會來的。就這樣，終於都可以和你來一個了斷。」Oruega沒有回答Cornell的問題便說。



Oruega說完這番說話後，突然間他的頭就像爆炸一樣，發出一聲巨響，接著Oruega便好像被一種力



量所壓制著，Cornell也因此回頭看一看Oruega，眼見Oruega很辛苦地一步一步往後退，並說：「頭、好像割開一樣，被力量壓斷般的……」

Cornell眼見Oruega辛苦的樣子，也關心他說：「…Oruega……」

正在接受頭破之苦的Oruega，向Cornell說：「…不錯，你在幾時也好，也行先我一步。在獸人族中，唯一能夠操眾封印的你，在一年前的那一日，正當你拿起拳頭那時，你的眼睛就像月亮一般那麼冰冷…，只是望向弱者的眼睛，你沒有把我看在眼內…」「但是現在的我已經不同，已經和那時……不同了！」Oruega說完這兩番說話後，樣子就變成了人狼，他已經不再辛苦，而且更好像充滿力量一樣，跪下來向說：「Cornell，為甚麼這樣擔心Ada的事？」



Cornell一直沈默，而Oruega再說：「為甚麼要做到這一刻，你和Ada、也沒有血源關係，只是完全的陌生人來嗎？」「這個和你沒有關係…」Cornell回答道。

「也好……現在，犧牲品的儀式都應該開始。」「為甚話！？」Cornell因為Oruega的說話而緊張起來。

Oruega站起來便說：「現在這個時候不是很適合嗎？Cornell…。當然，完成了我的事之後儀式便會開始。」「你這傢伙，不可以原諒！」Cornell很氣憤地說。

Oruega聽到Cornell這說話後，便開始興奮起來，更說：「太好了，終於都向我認真起來、Cornell。但是，別以為這樣就完結。哈哈、很開心，這是認真的戰鬥來吧！」

接著，Oruega便變身，變成了一隻混合獸。在這一刻開始，Cornell便要打醒十二分精神，原因是Oruega擁有強大的攻擊力，一坦被擊中，Cornell便會受到很大的傷害，所以在很多時也不需要猶疑，使用Roast Chicken或Roast Beef罷。Oruega是會經常撲過來，並以前腿攻擊Cornell，Cornell只要以下鐽便可以避過撲過來的攻擊，但若果仍在牠付近的話，最好都是跳起又或再以下鐽距開牠的攻擊範圍，因為牠的前腿是十分利害的，它會把Cornell飛到無底深淵(若Cornell站在靠近邊緣的地方)。一會兒，牠會使用右邊的頭，並噴出毒液，毒液始終都是毒液，Cornell還是最好走到牠的後面，作猛烈的攻擊。而有些時候，牠會飛上空中，使用左邊的頭，放出紅色的圓形光線，這些光線是沒有任何的殺傷力，但是會令到Cornell混亂(混亂、只不過是行路時的方向胡亂才罷，如按上方，Cornell則行下方)，不過一會兒後便會回復正常。當Oruega的生命力被Cornell削減到一半的時候，Oruega的左右頭也應該斷了，而且這是像晶Cornell與Oruega的戰鬥才真正開始！主要的原因是Oruega在這個時刻便會使用唯一的頭向Cornell攻擊(即是中間的頭)，若Cornell真是不小心被Oruega捉住的話，便會消耗大半的生命值，雖然這也是可以用下鐽來回避，若沒有信心避開的話，還是變身為上，因為變身後是會增加攻擊力及防衛力的，但是在變身前是必須考慮變身後的惡果，便是會失去所有紅寶石。基本上，餘下一個頭的Oruega，Cornell主要是以下鐽來回避，及當Oruega使用噴火時，Cornell大可以在牠的後面作猛烈的攻擊。經過一輪激烈的戰鬥後，Oruega終於被擊倒……

Oruega被Cornell擊倒後，變回原形，Oruega已無力站立，所以便跪下來，並對Cornell說：「哈哈……果然你是正確了罷，Cornell，即使我以靠Dracula的魔力，也不能超越你。」

「Oruega……」

Oruega再說：「…Ada她……在時計塔裡面…她還未成為犧牲者……」

Cornell聽到了這句說話後，心裡也放鬆，便說：「真是的嗎？Oruega？！」

Oruega說：「怎樣也好……為了和你決鬥…即使是背叛Dracula也好，但是……我沒有後悔…因為我感覺到你那種……不是假的拳，唯一便是……村中的所有人…對他們做了一些對不起的事……即使怎樣也不能離保的……」

「Oruega，已經夠了。」Cornell在這時已原諒了Oruega，所以便說出這樣的說話。此時，Oruega有一個請求，他向Cornell說：「希望你…把那個女子……請求你把Ada她救出來。」



Cornell當然答應他，接著Oruega便站起來，一邊走一邊說：「遠離我吧……Cornell，力量已經開始暴走，連自己也阻止不到。」

「Oruega！」Cornell心裡覺得會失去Oruega，便連忙地說。可惜已經太遲了，Oruega他已經跳到無底深淵，Cornell已經來不及阻止他，帶著悲傷心情的Cornell，便一手打落石壁上，並叫一聲Oruega。

Cornell現在知道自己的目的地是時計塔，便回到升降板，並以White Jewel記錄了冒險旅程，向時計塔進發。

STAGE-13 時計塔



來到了時計塔，Cornell便向前行，並爬上石級，向右邊一望，便會見到一塊長方形緊緊貼著牆角的磚頭，於是Cornell便爬上它。接著，Cornell便要越過唯一在時計塔有的齒輪，但要小心，因為齒輪與齒輪之間，是和科學塔的運輸帶一樣，所以千萬不要走到那些齒輪的空隙。Cornell站在第三塊齒，看見有一條圓管是可以通往對面的齒輪，便走上圓管，去到對面的齒輪。之後，走上右邊的小型升降板，再爬多兩次石級，Cornell便從火把裡發現了【時計塔的鍵A】，走到上層，以【時計塔的鍵A】開啟了鐵門。在走廊途中，Cornell會發現一顆White Jewel，穿過走廊，便到一帶橫放著齒輪的地方，這個房間非常小，Cornell很容易便到了鐵門前，此門也是鎖著的，但是Cornell在右邊的小房子發現了【時計塔的鍵B】，再以此鍵開啟了剛才的鐵門。行過走廊，Cornell來到了一間很大的房間，看見前無路可行，只好隨著石級，一級一級落下，並來到兩枝回旋柱的底部，於是Cornell便爬上左邊有石級包著的柱，一左一右，Cornell不斷從該柱的紛紅色地板，跳到另一枝柱的紛紅色地板，跳到跳無可跳時，在Cornell的眼前便是一塊不會移動的綠色地板，當然Cornell已跳到







上面，來到一個小型平台，走上圓管，跳向右邊的石級，取得了【時計塔的鍵C】。之後，Cornell便回到兩枝回旋柱的底部，走到靠近邊緣的鐵門，並使用【時計塔的鍵C】開啟該門。乘上升降板，Cornell便到達了對面的平地，在這裡有一顆White Jewel，再次爬上柱底的石級，並跳到旁邊的高地上，但需要注意一些噴火口，它們所噴出的火焰也相當麻煩，到了高地，就和剛才一樣，一左一右，當跳到盡頭時，Cornell便可以跳上該柱的柱頂。

到了柱頂，Cornell便跳到旁邊的齒輪，走上圓管，在圓管的盡頭是有一個噴火口的，只要看好時機，便可以避免傷害，Cornell便到右邊拿取【時計塔的鍵D】，接著便向左進發。想不到，Cornell竟然在鐵門前發現自己的妹妹——Ada……

Cornell立即跑到暈倒了的Ada身邊，跪下來說：「Ada…Ada…」

Ada她聽到了Cornell的聲音，便緩緩地跪下來，並向Cornell說：「Cornell哥哥，我們的村子被燒毀……村中的所有人…」

Cornell不想Ada再想這些事情，並用雙手踏上Ada的兩肩，並對她說：「已經沒事了。」

就在這一刻，有一把鐮刀正在一邊飛過來，Cornell為了避開這鐮刀，便抱住Ada伏下，誰知、鐮刀的威力實在太強了，即使只是擊中牆壁也好，也使到Cornell整個人彈開！

Cornell正想起身時，已聽到Ada的呼叫聲，抬起頭一看，眼見Ada已被一粒紫水晶困著，以及在半空中的死神！死神對Cornell說：「終於都給我找到了，想不到犧牲品竟然會藏在這種地方裡，神聖的犧牲品儀式竟然和預定的時間有所出入。那一隻死老虎，竟敢在戰役中違抗伯爵大人的命令，而縮短了自己的生命，真是愚蠢的一族。」死神說完這番說話後，便漸漸消失。

Cornell聽完死神的說話後，便站起來說：「混帳，Ada、等我呀，我一定會救妳出來的。」

Cornell以【時計塔的鍵D】打開了前面鐵門，通過走廊，便會發現White Jewel和契約書。Cornell向前行，走上梯級，來到了大鐘的外面，Cornell眼見無路可行，只拿著剛發現的【時計塔的鍵E】便離開，到右邊鎖著的門去，當然【時計塔的鍵E】是那門的門鍵，進入後，Cornell便往左邊一塊橫放的齒輪去，爬上齒輪，跳到對面的小台子，爬上石級，走到小平台去，接著Cornell便需要跳過三塊齒輪，站在第三塊齒輪的Cornell看見牆上有一塊黃色小石級，Cornell大可使用在【外壁】所使用的行走方法，不過這次在途中有噴火口，只要不心急，便可以輕易越過，去到右邊的盡頭，就會發現有一個機關，Cornell拉下機關，便往剛才的左邊進發。Cornell爬上幾個石級，並行過圓管，但要注意在圓管的左邊是有一條回旋鐵桿；而右邊則是有一個噴火口。

越過鐵桿，Cornell再次穿過走廊，接著，放在眼前的便是一顆White Jewel及兩塊搖搖板，在這裡，若Cornell往左行，雖然是會得到一塊Roast Beef及一塊Roast Chicken，需然這兩件物品也不錯，但是要拿取這兩件物品的話，便需要走多一趟了。Cornell跳過四塊搖搖板後，沿著牆壁的邊緣行走，便來到了斜坡的頂鋒。Cornell大可使用主觀視線，看一看是不是正在黃色小棒的上



方，Cornell便到黃色小棒上，之後更到了黑色的小台上。在此時，



千萬不要跳落地板上，因為這樣的話，是會前功盡廢的，Cornell繼續往前進，拉下了最後的機關，因此令到大鐘的分針移動起來，並連繫了通往惡魔城最上層的路，通往惡魔城天守部的路！

STAGE-14 惡魔城天守部



來到了惡魔城天守部的Cornell，眼前就只有一條很長的金色梯子，除了梯之外，已甚麼也沒有。Cornell一步一步走上梯子，並來到了第一間房間。在房間內，只有四枝火把及一道鐵門，當Cornell打算穿過這間房間的時候，便聽到了一把很熟識的聲音……

「等待了很久，已經是最高的地方嗎？」

Cornell回頭一看，原來是在【惡魔城別墅】所遇見的Renon。

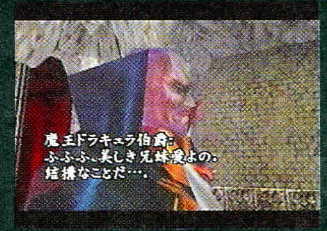


說：「我在此失賠，要生存下去啊……」

接著，Renon有如霧一樣消失了，Cornell便繼續上路。穿過第二個房間，Cornell便來到了第三個房間的門前，便跳到旁邊的火裡，更沿著小小的石級，走到房間的後面，並發現一個Power Up及一個Roast Chicken。之後Cornell回到門前，便進入該房間，在房間裡Cornell會發現一顆White Jewel，走到房間的內部，更發現了一個棺材……

棺材的蓋開始震起來，更飛到Cornell的後面，接著有一顆紅水晶從棺材裡升上來，而Ada就是在裡面，Cornell不禁地叫了Ada一聲，正當Cornell想辦法救出Ada之際，有一把從後面來的笑聲正在響亮，於是Cornell便轉身看看是誰，Cornell甚麼也看不見。

不久，在地毯上有一些紅色的衝擊波，那衝擊波形成了一條光柱，而魔王Dracula伯爵的在其中出現，使到衝擊波消失，Dracula看見Cornell便說：「竟然找到這個魔王的來源地，值得稱讚。」



「你就是Dracula伯爵……」

「把妹妹…Ada還給我！！」Cornell道。

聽到了這番話後，Dracula便說：「哼哼，多麼美麗的兄妹情，十分不錯。看見了你的鬥志，果然是我所期待的。」

「人狼呀，把你所擁有的力量提升到極限，要救你的妹妹，使用你所有的力量，來挑戰我吧！」

Dracula再說：「不過所有生存的東西都會跌落美麗黑暗的深淵，成為我生命的糧食！」

這番說話後，Cornell便和Dracula戰鬥，Dracula一開始便會隱身，不久便會出來，所以有很多時也需要使用Lock On的。基本上Dracula只有五種攻擊模式，第一便是放出火球，當Dracula現身時，他便會拿起右手，放出四個火球，在這一刻，十字架便大派用場，因為十字架擁有追蹤能力，能夠一次過打消四個火球；再者，被打消了的火球，是有機會跌出Roast Chicken、Roast Beef及Power Up的，因為是隨機抽出，使用十字架一次過打消三、四個，是總好過以掌風或利爪打消的，不過要記緊，該道具只會出現兩、三次，所以不要因為貪心，而浪費紅寶石的數量。第二便是衝擊波，很簡單，Dracula會放出兩個衝擊波，第一次是以跳來回避，而第二個只要跪下便行，當然若被擊中的話，便會削減生命值。第三便是擴散閃電，擴散閃電只是玫花間竹地射向Cornell，所以是可以在電與電之間避過此攻擊。第四是長形閃電，Dracula是會向著Cornell所在的方向射的，因為此閃電太長，所以可以說是一條帶電的柱，Cornell怎樣走也好也是很難避開，但是若在Dracula身邊跪下的話，Dracula便只會向前射，於是便可以輕易避開。第五，Dracula會吸Cornell到他的身邊，並會咬Cornell，不但會中屍毒，還會送了一些生命值給Dracula，為了回避此攻擊，Cornell大可以以下鏟逃過Dracula的手，若真是已來不及，Cornell是可以在被吸到Dracula身邊之前，以掌風又或利爪攻擊。Dracula的弱點是在頭部，Cornell只要了解他的攻擊模式，便可以把他擊倒。經過一場激烈的戰鬥後，Cornell把Dracula打倒，但看來Dracula並沒有任何傷害，接著，Dracula笑了……







Dracula向Cornell說：「只得把口是不行的，以你的力量看來還沒有那樣東西。我是知道的，藍色的人狼，那個女子已經被人狼破壞了，她只是你們獸人族所滅絕的人類的生還者來罷。」

「不要呀！不要說！！」Cornell對Dracula所說的事情，有極大的反應，而說出這樣的說話。

Dracula再說：「人狼的小孩在小時被養育的時候，已經被我的眼睛矇騙了。到了這樣，解救的方法是母親打算向這個女子贖罪？又或者是把免罪符放上自己的身上？而這樣的行動，是否考慮過那個女子喜悅？下流，除了形容獸人之外，便不會形容其他東西！哈哈哈哈……」

接著，Dracula拿出雙手，同時困著Ada的紅水晶，漸漸向Dracula漂去，途中、Cornell打算打開紅水晶，但卻被一種力量彈走，最後紅水晶飛到了Dracula的身邊，Dracula使用斗篷把那水晶包著，就像合體一樣。

Dracula便說：「看一看好，我真的姿態，我那絕對無比的力量！要救那個女子，便要準備捨棄你的生命來挑戰我吧！」

得到了絕對無比力量的Dracula，創造了一個空間，便是和Cornell決戰的空間。Cornell來到了這個空間時，甚麼也看不見，只看見一些行雷閃電，突然間！有一個巨大石像在Cornell面前出現，看見他的氣勢，相信他就是Dracula，Cornell也因為這氣勢而退後幾步。接著，最後的決戰開始了！Dracula一開始便會發放光柱，Cornell會發現有些方出現了小型而沒有殺害力的光柱，這是一個大光柱會在那裡發放的提示，當然大光柱的直徑是遠遠超越小光柱的，正當發放兩、三個大光柱後，弱點腹部便會露出來，在這刻一定要攻擊呀。接著，Dracula會拋出四次大火球，每一次數量也不同，但即使有多少個火球也好，頭三次是能夠以掌風打消，而第四次雖然只得一個火球，但是相當之快，所以還是以利爪來打消。大火球後，Dracula便會押手拋Cornell到天空中，並會發射兩下光砲，其實只要Cornell在他捉到Cornell前的一刻，是可以用下鏟去回避及攻擊；因為在這時他會露出弱點。之後，Dracula便會拋出冰刺，和大火球一樣，而且還只得三次，全是可以用掌風解決。冰刺過後，便是冰拳了，只要在他打下來一刻，使用下鏟及其攻擊便行。再來的便是靈魂攻擊，會放出數次，每次一個，Cornell是不能全已掌風打消，因為實在太快了，所以便要使用利爪。接下來，他會以右手卷起碎石，正當他卷起Cornell之際便立刻使用下鏟及攻擊，因為若果被它捉著，便會糟受三下光砲的攻擊，而其傷害度十分之大，若沒有信心避開的人，大可以變身又或保留充足的生命值。最後，他便會使用大爆炸，必須在看現弱點露出來那時，跳起攻擊，因為傷害度也十分利害。為何說最後？因為之後Dracula便會重複以上的動作。







經過一場苦戰，終於把Dracula擊倒，而結果會是怎樣？留待大家自己去看吧。

HENRY記事簿——第五天

我回來了！終於都把所有小孩救出來了，最後兩個小孩真找得我吃力，在【地下坑道】的小孩，竟然是在最後一層太陽標記的房間裡，而在【地下水路】的小孩是在木橋鄰近的牆中，雖然是可以看到他，但也真是很隱閉。不過到了最後總算全部也德救了，而且當我和他們一起離開惡魔城的時候(即是Save Clear Data)，他們告訴我甚麼是Hard Mode，誰是Reinhardt、誰是Carrie，以及Cornell和他們的新衣服是怎樣。

不過為何沒有我扮兒？還是算了吧。

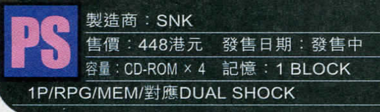
To Be Ended

TEXT：悟空





完全爆機攻略(下)



製造商：SNK
售價：448港元　發售日期：發售中
容量：CD-ROM × 4　記憶：1 BLOCK
1P/RPG/MEM/對應DUAL SHOCK

上文提要：

三人來到寶物庫時再次發生爭執，Edward說修道院的人都是管理人夫婦所殺，但James始終相信那對管理人夫婦不是壞人，認為Edward所說的全是荒謬的話，Kondelka和Edward對James的態度亦沒有任何辦法，便隨他喜歡怎說便怎說，之後便繼續向修道院內部前進……



再次受襲





拾起寶物庫數件道具後繼續前進去到階段通道(1)，在牆壁上放有一個「ヤギの物置」，但暫時不能取得，只好沿樓梯直上去到階段通道(2)，先調看一下在牆角的白色符號才進入倉庫，在倉庫內分別取得「石版」、「古の手紙」和「ライオンの置物」三件道具，之後便可經右下方的門離開，離開倉庫後會來到聖水の間，在中間的是供SAVE用的記錄台，踏上去便會立即發生戰鬥。

戰鬥資料

ダークヤング

LV	20
HP	2916
體積	中
STR	28
VIT	54
DEX	20
AGL	30
INT	20
PIE	50
MND	20
LUC	20

這次戰鬥怪物的風屬性較弱，可以以體力最高的角色作先鋒站在最前方和怪物周旋，另外兩人則不斷使用風系魔法ブラックホールで後方攻擊，不用多少時間便可將怪物消滅。

戰鬥結束後可以先回階段通道(1)，先前放在牆壁上不能取下的「ヤギの物置」在經過先前那場戰鬥後便可以取下，取得道具後走回聖水の間經右邊的門進入寶物庫(1)，進入房間後便會立即發生事件，三人同時都發現在二樓走廊上有一人影走過，正當Kondelka想喝停那人時，突然聽到一聲槍聲，在房中央的巨型吊燈被這次槍擊射中而掉下，幸好三人都能及時避過，在吊燈旁邊找到「ダニエルの右腕」，跟着三人便走上ホール廊下追看剛才見到的人影，到達ホール廊下後看到有名男子，相信剛才開槍的人必定是他，這是便會進入戰鬥畫面。



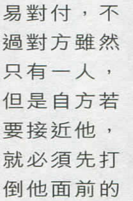




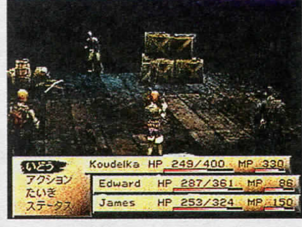
戰鬥資料

エイリアス

LV	20
HP	2116
體積	中
STR	21
VIT	46
DEX	16
AGL	27
INT	28
PIE	29
MND	27
LUC	18

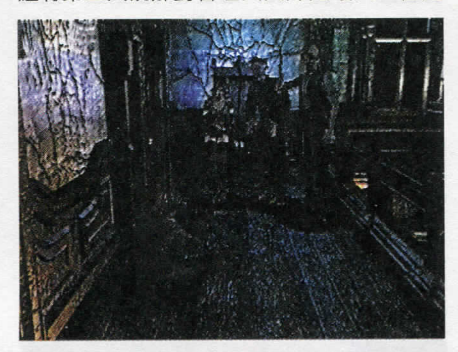


敵人只有一個，一對三的戰況應該是很容易對付，不過對方雖然只有一人，但是自方若要接近他，就必須先打倒他面前的



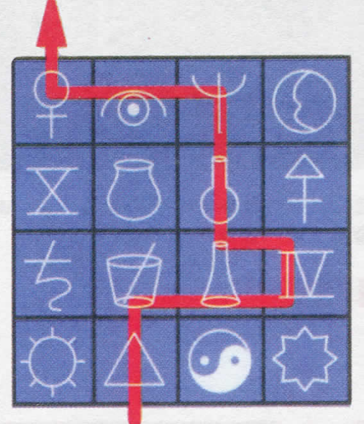
兩堆雜物才可向他攻擊，不過這時他卻可以攻擊的方，而且更會以連擊攻擊，所以一開始便要用最短時間打破兩堆雜物，之後便全力向他攻擊，戰勝後會再出現事件。

戰勝エイリアス後三人便盤問他，原來他是一名新移民，也從他口中知道那對管理人夫婦已經殺了好幾人，手法更非常殘酷，已經有第三人説那對管理人夫婦是壞人，但是





James仍然相信管理人夫婦不是殺人狂魔，不過話説回來，這人剛才的確是想將他們殺掉，所以Edward亦豪不留情開槍將他殺死。殺死那男子後會得到「赤いカギ」和「茶色のガ





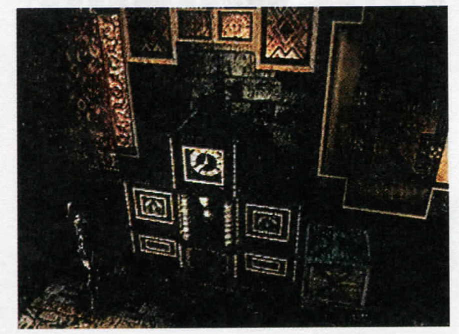


ラス片」兩件道具，取得「赤いカギ」後先回寶物庫，在那裏犯罪者·ミ部屋是需要這條鎖匙才可以打開，進入後先調查木箱上的圖案，再取下在衣櫃內的「オルゴール」，再將兩件道具取下後便可離開，回到與エイリアス戰鬥的地方，進入盡頭的門來到寶物庫(2)，進入後看到房的地下有12個圖案，在房另一邊有一扇通往ホール2F的門，但門卻被鎖上，要打開門鎖只需依照附圖的走法便可將門鎖打開。雖已將門鎖打開，但不用急着離開，因為現在已擁有「赤いカギ」，所以應先回到寶物庫(1)上2F的樓梯前，在左上方會看到一條由多個木箱搭建而成的路，而最上方的門則是通往遊戲一開始管理人住居的門，利用「赤いカギ」打開大門，再沿路去到管理人夫婦的居間，進入後先拿走飯桌上的「ドラゴンの置物」，再向內前進去到オグデンの物置，在房內可取得「ヴァルナの人形」及「マスク」，之後調查牆上的油畫會發生事件，Kondelka在畫前感應到一些東西，她看到一隻巨型輪船沈沒的景象，看到有很多人都在這次沈船事件中死去，究竟這是甚麼回事？

釋放日



沿路回到寶物庫(2)由另一邊的門離開去到ホール2F，先向左邊的路走去到達執務室，進入後先拾起桌上的「黃色のガラス





片」，再調查一個要用密碼才可打開的特殊金庫，由於現時不知道密碼是甚麼，所以調查過後便可離開執務室，今次向右邊的路前進經樓梯去到ホール1F，在這裏放有一個大鐘，經鐘的右邊向上爬可以去到天使の間，但要有一特定道具才可前往，不用説現在當然還未有這道具，所以只好繼續向前進。向



前走來到印刷室，一進入內Kondelka再次感覺到一鼓很強烈的靈氣，有一名男子正向一名女子求婚，又看到之前經過那個大鐘上方的機關。向左下方的印刷機調查，再使用先前在倉庫得到的「石版」便可得到「古い修道院の地圖」，另外因為印刷機的震動而令後方的牆壁崩塌而出現一扇通往圖書館1F的門，不過這時不須理會這門而先進入右上方通往廊下(3)的門，進入後先取得左右兩邊的道具，右邊的「青色のガラス片」是非取不可，行到上方通往書物保管室的門前，利用之前得到的三件置物便可打開門鎖，進入後會發生事件，亦會發現到一個記錄台，現在要做的當然是踏上記錄台進行頭目戰。

戰鬥資料

キマイラ

LV	25
HP	4225
體積	中
STR	46
VIT	65
DEX	25
AGL	44
INT	22
PIE	46
MND	22
LUC	20



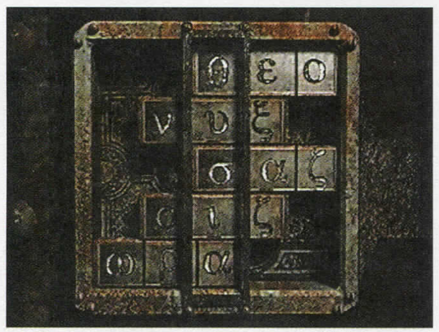
這次的怪物比起以前的都要強，牠的等級有25，HP超過四千，其他能力都很強，除非等級有23或以上，最好還是將等級提升多



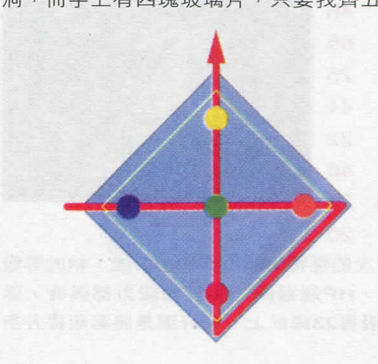
少再來會比較好，而對牠的戰法則是盡量避免與牠正面接觸，因為牠的攻擊力不弱，隨時被牠攻擊數次便告死亡；牠的弱點是水系魔法，所以三人應以水系魔法作主力，假若有同伴出現體力不足的情況便立刻給他回復，以這種游擊戰法與牠戰鬥應可將牠收拾。

戰鬥過後調查一下在角落處伸出來的樹藤便可離開房間，走向先前因使用印刷機的震動而出現的門來到圖書館，進入後取走在書堆上的「メロディディスク」便可繼續前進經三角通路到達聖堂．左翼廊(1)，在地上可



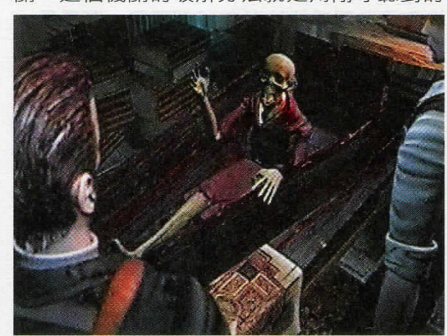


以拾到「レリーフの欠片」，但前方通往聖堂．身廊1F的門卻打不開，只好向左邊通往聖堂左翼廊1F(2)前進，進入後走到窗子前便會出現事件，眾人看到窗子上有五個破洞，而手上有四塊玻璃片，只要找齊五塊將





它們放在窗子上就會出現一密碼，這密碼就是打開在執務室特殊金庫的密碼。回到ホール1F爬上大鐘上將「レリーフの欠片」裝回去便會打開一條通往天使·ミ間的路，進入後會聽到一段音樂，地上亦佈有五個圓形的機關，這個機關的破解方法就是用剛才聽到的

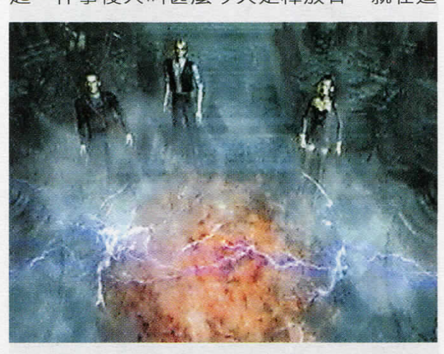




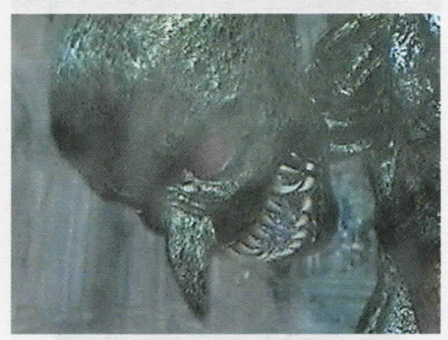
音樂，又或者依照附圖蠢走法便可破解機關進入ベーコンの部屋。進入房間後先拾起第五塊玻璃片「緑のガラス片」，這時已集齊五塊玻璃片，可以回到聖堂左翼廊1F(2)將五塊玻璃片裝到窗子上，之後便會知道打開執務室特殊金庫的密碼，再回到執務室便可打開特殊金庫取得「ソフィアの手紙」，之後在房的末端看到有一個棺木，Edward推開棺木的棺蓋後看到內裏放着一具男屍，就在這時男屍突然醒來說了數句話，之後便再次躺下沒有再動過，但男屍的說話內容卻令James起了極大反應，雖然他想再次喚醒那男屍，但男屍已沒再動過一次，James立時大失所望，不過現在卻到了Kondelka和Edward有問題要問他，到了這時候James亦不再隱瞞下去，亦



將自己來這裏的目的全部說出，他是為了一本名叫「エミグレ文書」而來，那書本是教會的物品，但卻被人偷了出來，從消息知道偷書的人在這裏，於是James便為了取回那本書來到這所修道院。聽完James說過來這裏的目的後，回到聖堂．左翼廊1F(1)，之前鎖上了的門現在已經可以通過，通過大門來到聖堂．身廊，先向通道最內部前進，調查在牆上的觸手後便可離開，向相反方向前進，當去到通道另一邊盡頭時便會出現事件……四周響起一連串鐘聲，James突然記起一件事後大叫甚麼今天是釋放日，就在這



時三人前方有些很強的靈氣開始結集，最後眼前的靈氣漸漸變成一隻怪物，同時更將Kondelka擊至飛離二人，這時Edward和James正想選拔足而逃，怪物亦追着二人，幸好終能避過怪物的襲擊，但這時Edward才記起一件事，Kondelka還在外面，他大叫Kondelka的名字，但現在大叫已沒甚麼用，



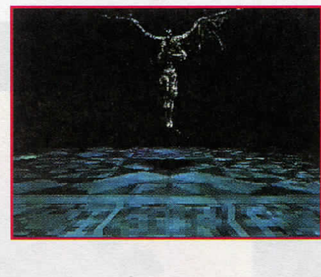
因怪物已慢慢轉身向着Kondelka走去，這時便會進入戰鬥畫面。

戰鬥資料

ガーゴイル(Disc 2)

LV	30
HP	8836
體積	大
STR	32
VIT	94
DEX	35
AGL	1
INT	33
PIE	88
MND	34
LUC	1

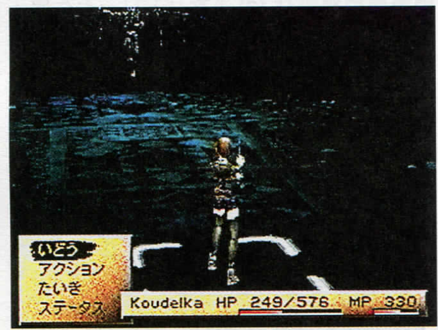




ガーゴイル(Disc 3)

LV	60
HP	31684
體積	大
STR	115
VIT	178
DEX	56
AGL	77
INT	69
PIE	129
MND	56
LUC	28

今之的戰鬥玩家可以選擇戰或不戰，因為今次不和怪物戰鬥，到了Disc 3也可以找回牠再次戰鬥，只是牠的等級和所有數值都會



提升一倍以上，現在牠的HP有8836，但只有Kondelka一人，而這隻怪物其實和遊戲故事沒任何關係，牠只是取得最強武器的第一步而已。

事件完結後Kondelka會身處在中庭・聖堂扇側，這時先向中庭・圖書館側和中庭・パトリック住居前前進，在兩個地方都可以看到有一個石像，行近石像調查將之前戰鬥



取得的四個石像其中兩掛上去，之後便可離開，跟着去到中庭・東屋前那邊前進，在那邊亦放有兩個石像，將最後兩件石像手飾掛上去，在東屋前的水流便會停止而出現一扇





門，這時先走到噴水池邊記錄，再調查水池取回Kondelka在遊戲開始時掉了的道具「ペンダント」，這是一件很重要的道具，必定要取下，取得道具後便可走回中庭・東屋前處然後進內，進入後先在地上拾得兩件道具，之後經樓梯去到地下室，這時會發生事件，Kondelka在地下室四周調查時，背後突然受到襲擊，Kondelka被襲擊而暈倒，當她醒來



時發現自己被綁在東屋的行刑台上，她看清楚四周後發現一人正在身旁磨着刀，而這人正是管理人夫婦的オグデン，從他的説話和行經，可以肯定他已經瘋了，正當他想殺死Kondelka時，室內突然傳來一聲槍聲，之後オグデン便倒下，槍聲是來至オグデン的妻子，是她開槍殺死自己的丈夫，她説出自己兩夫婦的經歷，原來オグデン以前是一名船長，但是一次意外令到船上所有人死去同時也令自己變成瘋子，她向Kondelka説出一些故事後便再次舉起槍頭向着自己，説了一聲「他這份人是很小氣的……」之後便再次傳來一聲槍聲，Kondelka解開捆綁後調查兩夫婦的屍體可以得到「青いカギ」，走到地下室尋找出路，四處尋找時在牆邊的木架上找到「血のビン」，當調查至右邊的大門時Edward亦趕到來，他見到Kondelka沒事亦舒了一口氣，之後二人商量大家應走的路，決定了集合地點後便立即起程。



解放シャルロッテ

從右邊的門去到地下回廊(1)，一直向前行去到地下回廊中央，這處的中央是記錄台，一踏前便會進入戰鬥。

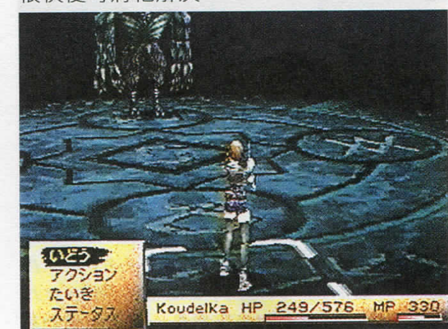


戰鬥資料

ガグ

LV	25
HP	5329
體積	中
STR	25
VIT	73
DEX	22
AGL	30
INT	32
PIE	62
MND	32
LUC	20

今次戰鬥的方只有Kondelka一人，應盡量避免和怪物正面交鋒，應以魔法和槍械作主要攻擊武器，將現時手上最強的槍械裝備好，不斷游走以游擊戰法與牠周旋，另外牠的魔法弱點是風，可以多用「ブラックホール」向怪物作出攻擊，只要小心體力數值應可很快便可將牠解決。



將怪物打倒後便可上前進行記錄，之後便可向左邊的像のある回廊前進，先拾起地上的「ロマの實」，調查左邊的石像可使用先前在地







下室找到的「血のビン」，使用後會出現一條通往闇·ミ祭壇的通道，進入後向內裏的人面調查後便可離開，繼續向前進經地下回廊(2)去到修道院付屬墓地，先各左邊前進，之後上方和左方都有一個墓碑，先去左邊聖人ダニエルの墓，拾起上地的「ヴィグナの人形」後再向墓碑跪拜後便會出現事件，之前曾經見過的那具男屍會再次出現，和他對話後知道他名字叫ロジヤー，在數百年前是一個魔法師，現在已經捨棄了人的身份，對話完結後回到聖人ダニエル



の墓碑前，如果調查墓碑的後方可以得到武器「ダニエルクロス」，之後向上方的シャルロッテ墓前進，一直向上走會來到シャルロッテ墓，雖然沒有找到道具，是既然來到墓碑還是跪拜一下才走，回到之前的地方走上樓梯會去到三角通路，經三角通路可走回印刷室，回到印刷室終於見回Edward和James兩人，此時Kondelka説完之前遇到的事後便向James作出正面質問，到了這時候James亦不再隱瞞，將他來這裏的目的全數説出，清楚James的目的後二人亦沒有打算阻止他，三人亦繼續起程，經沿路回到發現兩具少女屍體的牢獄1F，再次調查屍體便可使用之前在居間和墓地得到兩個人形便可取得「緑のカギ」，進入後再經地下牢(2)、階段通路(3)去到シャルロッテ特別牢，在這裏會遇見シャルロッテ，但在這之前先要進行一次戰鬥。

戰鬥資料

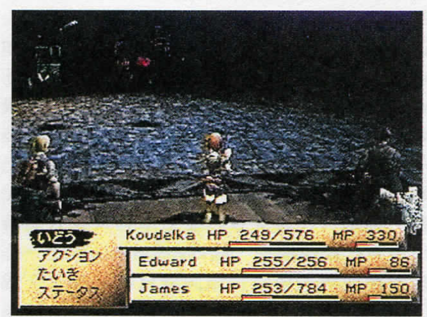
椅子の惡靈B

LV	30
HP	5776
體積	大
STR	43
VIT	76
DEX	25
AGL	25
INT	8
PIE	23
MND	8
LUC	12

本棚の惡靈B

LV	30
HP	4761
體積	中
STR	43
VIT	76
DEX	25
AGL	25
INT	8
PIE	23
MND	8
LUC	12

今次的戰鬥兩一張椅子和一個書架，椅子的魔法弱點是水，書架則是土，可以用之前常用的戰法，以Edward作先鋒，後方則不斷以魔法攻擊，不消數回便可將它們打倒。



戰鬥結束後便會因應之前Kondelka有沒有做過兩件事而發生不同的事件，這兩件事分別是有沒有取得執務室特殊金庫內的信件，與及有冇跪拜シャルロッテ的墓碑，假若兩件事也有做過的話便會出現シャルロッテ終於知道母親仍是很愛她而消失的事件，如果沒有做齊的話便會出現與シャルロッテ戰鬥的事件，她會變身成シャルロッテの憎惡和我方戰鬥。



戰鬥資料

シャルロッテの憎惡

LV	30
HP	4761
體積	中
STR	58
VIT	69
DEX	25
AGL	49
INT	19
PIE	54
MND	19
LUC	25

解決シャルロッテ的事件後由房間另一扇門離開經牢獄1F(2)去到パトリック住居，先到樓梯左邊的オルゴール部屋，在房末有一機關，只要將手上的「メロディディスク」放上去機關便會解開，手上亦會得到一本「研究日誌」。繼續進入右邊肖像画部屋，內裏有一個記錄台，踏上去便會發生戰鬥。



戰鬥資料

生け贄の羊

LV	35
HP	9216
體積	中
STR	52
VIY	96
DEX	28
AGL	48
INT	29
PIE	65
MND	29
LUC	24

今次的怪物HP差不多有一萬，所以這場可以説是持久戰，牠的魔法弱點是火，可以一樣以Edward作先鋒在前方直接攻擊，餘下兩人在後方以魔法攻擊，同伴HP大概接近300便給與回復，多個回合便可將牠解決。

エレイン的請求

戰鬥完結後可作一次記錄便可離開，當經過門前的肖像畫前便會出現事件，Kondelka會嘗試呼喚エレイン的靈魂出來，最後終於可以叫出她的靈魂，原來她和James是認識的，Kondelka更是因為她的呼喚而來到這所修道院，在與エレイン一段談話中終於知道為何這所修道院四處都有怨念和很強的靈



氣，エレイン的肉身更已變成怪物，在エレイン的請求下Kondelka亦決定幫助她將已變成怪物的身體消滅。事件完結後回到パトリック住居，今次去到樓梯右邊爬上去，進入後來到寢室(2)，走到左下方的門前調查門邊的燈，將燈關掉便可進入書庫，進入後會發生再與ロジャー見面的事件，對話完畢



後假若已經取得「研究日誌」便走出房後再回去，便發生第二次和ロジャー對話，之後便可離開，經樓梯去到廊下2F，向左邊通往書·ミ走去，進入涕先調查在中央的書架會看到書架上的書排列成「暖爐的意思」，再向內前進來到藥品庫，在左邊的櫃中取得「空の硫酸ビン」，踏上右邊的體重計知道Kondelka的體重是45kg，再在前面的桌上取得「パトリックのメモ」和兩件道具，調查火爐會發現





通道，爬下通道去到通路，這時在房右上角通往廢墟的門暫不能打開，要解開體重計的機關才可以打開，而解開這機關的密碼就是25，只要踏上體重計後再輸入25便可以解開這機關，通往廢墟的門鎖亦會自動解開。在廢墟中可以找到打火機和兩件道具，再向前進會去到聖具室1F(1)，在房間盡頭會有一



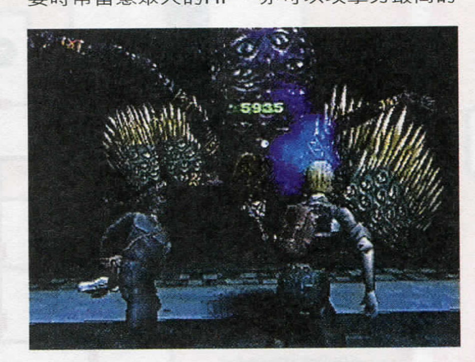
個機關，一定要解開這個機關才可以打開在下一間房間的門鎖，解決方法就以如圖將四具人形裝飾的面全部望向內便可解決，再向前進會去到聖具室1F(3)，這裏是個十字路口，先向左邊走到告解室，在兩枝洋蠋前使用打火機便可取得「魔性之劍」，回到聖具室(3)向上走去到付屬禮拜堂，這裏是放有記錄台的地方，踏上去便會發生戰鬥。

戰鬥資料

神の使い

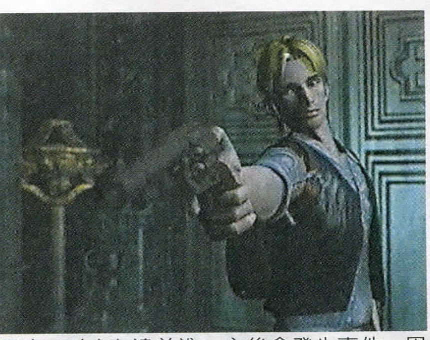
LV	40
HP	8281
體積	大
STR	69
VIT	91
DEX	30
AGL	49
INT	26
PIE	59
MND	26
LUC	30

這次戰鬥非常艱辛，因為怪物沒有任何魔法弱點，所有屬性武器對牠亦起不了作用，要裝備沒有屬性攻擊的武器才可以攻擊牠，要時常留意眾人的HP，亦可以攻擊力最高的

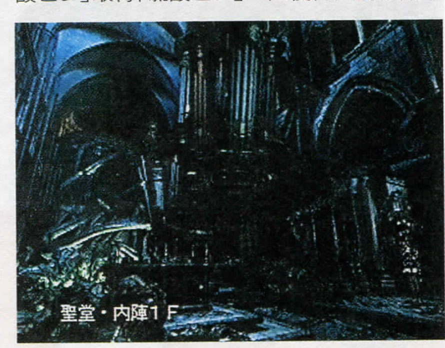


一人作主力攻擊，其餘二人在方不斷使用輔助魔法來增加角色的能力，只要小心角色的HP，不斷回復便可將怪物打倒。

戰鬥完結作一次記錄便可離開，今次向聖



具室1F(3)左邊前進，之後會發生事件，因門太過堅硬而無法打開，眾人商量後James說可以利用之前經過的藥品室內的藥物製造出「ニトログリセリン」將大門炸開，說罷便回去藥品室，這時應先回酸·ミ池利用「空の硫酸ビン」取得「硫酸ビン」，之後再回到藥品室



James便開始製造「ニトログリセリン」，而Kondelka和Edward二人則在書·ミ等候，過了不久James終於製造出「ニトログリセリン」，回到聖具室1F(3)便會出現Edward開槍打破「ニトログリセリン」炸開大門的場



面，通過大門會來到聖堂內陣，向上走會來到一鋼琴前，調查後只要依次序輸入「ひみつ」、「かなしみ」、「人」、「神の光」便會將通往聖堂．生命·ミ大釜B1的機關解開，最後就是由聖堂外壁到聖堂頂層的故事，這部份已是遊戲的最後，玩家只要不斷向上走將最後頭目解決爆機畫面便會出現，望大家能早日將遊戲完成。



TEXT：福田

七間秘館 戰慄的微笑

男女主角篇一期過完全攻略



PS
製造商：KOEI　售價：6800日圓
發售日：發售中　容量：GD-ROM
記憶：10 BLOCKS(GAME) 7 BLOCKS(TRAINING)
AVG／2人／MEM／對應震動PACK

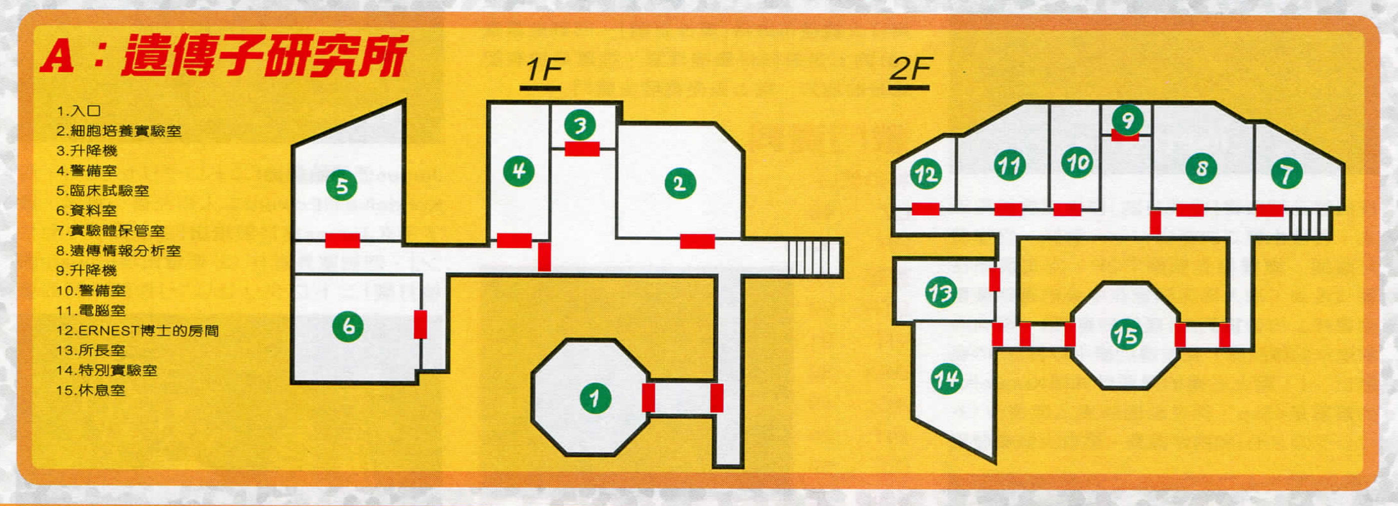
上期MARKS已為大家介紹過圭與玲奈各人第一章的攻略了，那麼今期就進入接續下來的部份。最近曾經有人問過到底兩名主角的劇情是否一樣，其實他們大致上故事是相同的，只是體力較高的圭比較偏向動作層面，要應付的敵人及頭目較多，至於玲奈篇則設有多點謎題讓玩家解破，每人存在着些微分別。

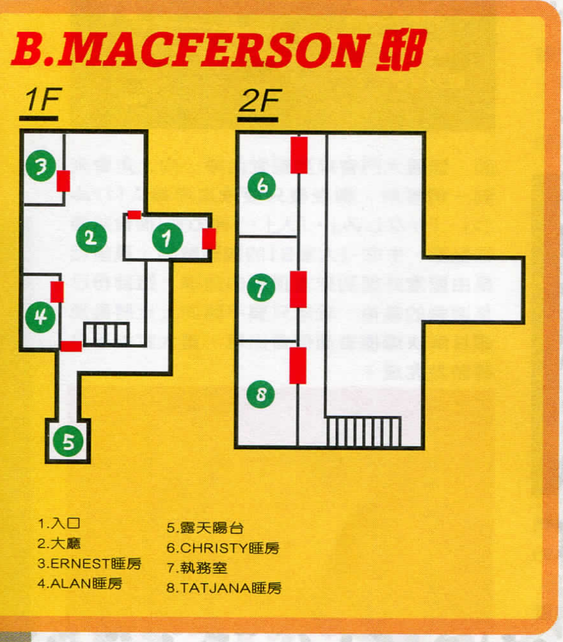


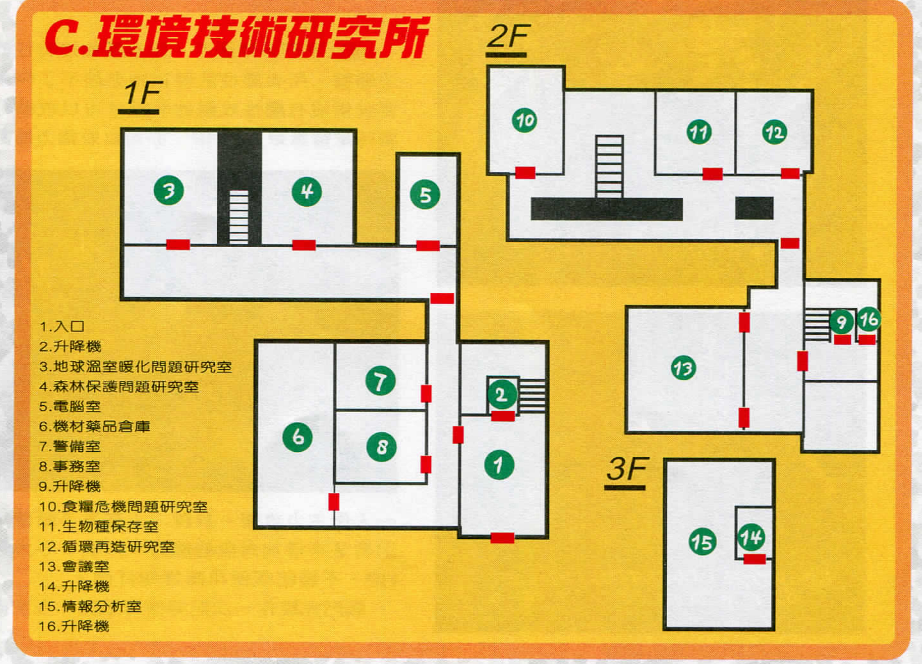
有關訓練模式

在訓練模式裏，玩者可選擇的版面合共有6關，不過最初時只能選取第一個，至於其餘5個則是因應玩者在之前那關的成績來決定出現與否。舉個例，玩者只要不斷進行第一關，以在特定命中率及達成時間內破關，那麼在顯示獲得成績的畫面時就會出現若干枚星星，當累積達一定數目時(如第一關是2枚)接着的版面便會自動出現供選擇，當然往後版面的難度是越來越高的，譬如第4關雖然和第3關相似都是拾取迷宮內的5枚金幣，但初期武器就由手鎗變成了求生刀，加上尋找每枚金幣的限定時間只有3分鐘，難度甚高。

遊戲地圖總覽







D.小貨倉

1.小貨倉
2.NEW RUSSELL湖車站

E.微生物研究所

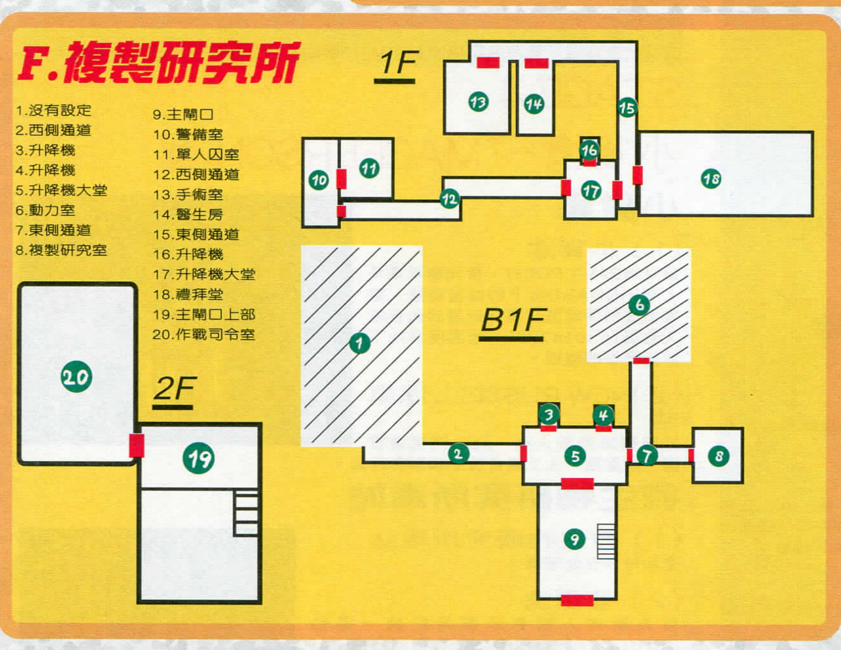
1.微生物研究所車站
2.警備室
3.升降機
4.清潔室內部
5.入口
6.升降機
7.所長室
8.P1實驗室
9.P4實驗室
10.微生物培養室
11.升降機
12.P2實驗室
13.P3實驗室
14.連接通道
15.清潔室外部
16.清潔室內部
17.升降機
18.清潔室外部
19.檢查機1內部
20.檢查機3內部

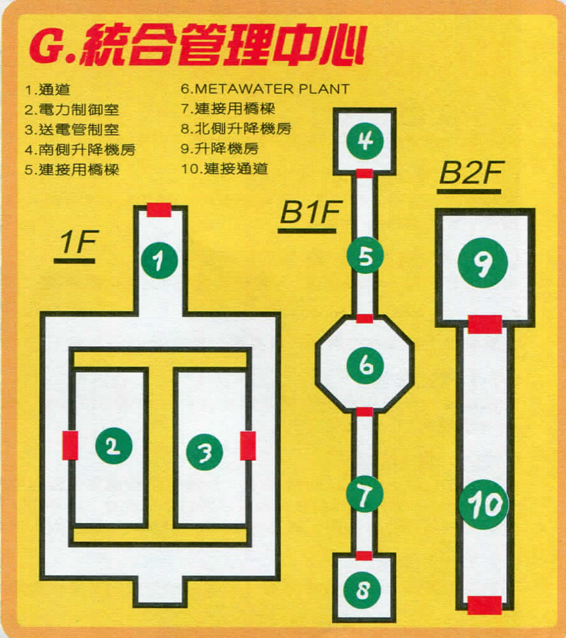
1F

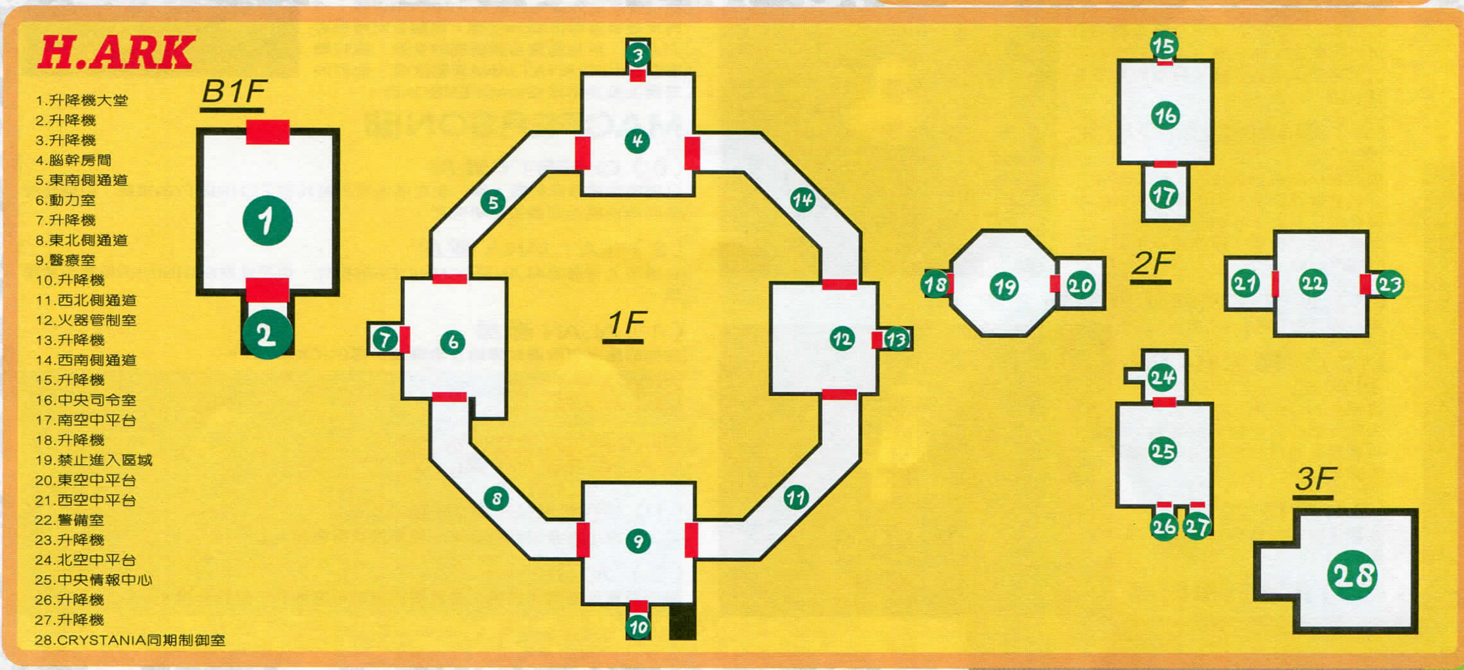
2F

3F

4F







圭之章

STAGE 2 MACFERSON 邸

(1) 入口
當圭和玲奈二人入屋後，可先取得進在矮櫃上的小回復藥及中回復藥。

(2) 大廳
在大廳會發生遇上CHRISTY及TATJANA二人的事件，得知CHRISTY身體不適需要經常休息，及後TATJANA將她的通信機交給圭，同時取得CHRISTY的信件；完成後會出現在房間6(CHRISTY睡房)之前。

(7) 執務室
房內有SAVE POINT，同時設有大回復藥及一本寫有關於CHRISTY的筆記簿。

(2) 大廳
可在吧台上取得9mm子彈。

(1) 入口
當離開房子時，會發生遇上ALAN的事件。

STAGE 3 環境技術研究所

(1) 入口
由於和玲奈分頭行事，這次只有圭一個人行動。

(15) 情報分析室
將藏身在此的敵人打倒後，可在控制台上發現操作說明書，但目前無法使用這些設備；能取得9mm強裝彈。

(6) 機材藥品倉庫
圭可在裏取得9mm強裝彈、2個小回復藥、2個中回復藥及1個大回復藥。

(8) 事務室
在電腦枱上有檔案可閱覽，兼且能夠拾取9mm強裝彈。

(7) 警備室
在儲物櫃內藏有可抵抗有害氣體的安全服和氣體探知機，而在控制台上則有9mm子彈。

(13) 會議室
這時會發生遇上RICHARD的事件，隨後可在會議桌上找到自動手鎗、粘土及操作說明書，不過說明書的後半部份被撕破了。此外，圭亦可在錄影機播放從遺傳子研究所取得的錄影帶，裏面有SCHNIDER向一群研究人員訓話的情景。

(7) 警備室
再次發生遭遇RICHARD的事件，及後在調查控制台時得知閘門保安系統已被解封。

(5) 電腦室
這兒有SAVE POINT，若調查電腦則可送出電郵，而在窗台可發現顯示了該部電腦型號的單據。電腦的名稱是「ENV34C」。



(4) 森林保護問題研究室
房內有一棵植物系敵人，只要穿著安全服就無需懼怕其氣體攻擊。戰勝後會發現一張寫了有關暗號的便條，另外房內雖然有電子儲物櫃，不過卻沒有開門暗號。

(3) 地球溫室暖化問題研究室
可在這兒取得SS說明書。



(10) 食糧危機問題研究室
這兒有SAVE POINT，另外有一本上面留有字跡的記事簿，可利用鉛筆將痕跡刮出來；櫃內藏有9mm子彈。

(8) 事務室
要取走檔案內當作書籤用的鉛筆。

(10) 食糧危機問題研究室
使用鉛筆把記事簿上的字痕刮出來，從而取得暗號記事簿紙屑1「_3_1_72_」。

(11) 生物種保存室
圭在這裏取得暗號記事簿紙屑2「6_0_4__9」。

(12) 循環再造研究室
在房門前有毒氣警告，因此要先穿上安全服，並拉動門左邊的控桿才可進入。當調查書架時圭會發現一張暗號便條「HOLiBe」，此外更可在桌子上取得9mm子彈及元素周期表。

(4) 森林保護問題研究室
根據暗號便條「HOLiBe」和元素周期表的關係，只要使用密碼「1834」便能打開電子鎖，取得爆彈導火線。

(15) 情報分析室
雖然之前已取得了SS說明書，但卻沒有啟動用的SYSTEM FILE，唯有靠玲奈傳送過來安裝。

(5) 電腦室
圭利用電腦向玲奈發出訊息，要求將SYSTEM FILE送過來，接着只要出入房間一次再調查電腦便能得到起動用磁碟。

(15) 情報分析室
把起動用磁碟放入控制台內，便能將這套系統啟動起來，這時圭發現還有一個人在生，於是決定往電腦室向玲奈發出電郵。

(5) 電腦室
圭把電郵傳送給玲奈，內容說到這兒的入口會合。

(1) 入口
圭和玲奈會合，並用通訊機和TATJANA聯絡，最後決定離開往小貨倉去。

STAGE 4 小貨倉～MACFERSON 邸

小貨倉

(1) 小貨倉
這兒有SAVE POINT，首先發現桌子上有RICHARD留下的留言便條，接着根據兩張暗號記事簿紙屑的內容輸入密碼「63014729」，地面便會向下沉出現新的通道。

(2) NEW RUSSELL湖車站
打敗擋路的敵人後，列車門便會打開，隨即讓二人上車往微生物研究所去。

微生物研究所車站

(1) 微生物研究所車站
圭和玲奈在此落車。



(2) 警備室
首先調查入館者錄影帶記錄，得知SCHNIDER強行將ERNEST帶到這兒來，而從便條處知道他已被SCHNIDER囚禁；同時可在這裏取得9mm子彈。當離去時發現有必必聲，原來是來自通訊機的音效，這時知道CHRISTY和TATJANA身陷險境，他們於是馬上乘列車返回MACFERSON邸。

MACFERSON邸

(6) CHRISTY 睡房
打敗過滯留在此的敵人後，圭在落地窗戶前找到了CHRISTY的項鍊，離開時玲奈叫他快點返回微生物研究所。

(8) TATJANA 睡房
在桌子上可發現ALAN與SCHNIDER的相片，似乎她對SCHNIDER確實非常憎恨。

(4) ALAN 睡房
在他的床上可取得散彈鎗及散彈鎗子彈BUCKSHOT。

STAGE 5 微生物研究所

(1) 微生物研究所車站
二人經由小貨倉乘列車過來，再乘搭扶手電梯上去。

(5) 入口
擊倒負責看守的怪物後，圭可取得鐳射筆電池和一架錄音機。

（18）清潔室外部



這裏有一台懂得說話的機械人，告知圭無法進入左側的門內，原來要開門是必需要有SCHNIDER的聲音作辨認才可，因此要先返回有SCHNIDER錄影帶的地方去錄音。接着到環境技術研究所的房間13，只要對着錄影機來使用錄音機，就能錄到SCHNIDER的合成聲音，最後回到這兒向那台機械人使用錄音機即可。

（19）檢查機1內部

主調查載着安全服的裝置，以取得讓玲奈使用的另一件安全服，跟着要替二人穿上它。

（4）清潔室內部

這時會發現有「受到感染」的訊息，幸好二人是穿著安全服否則小命不保

（10）微生物培養室



這裏有SAVE POINT，兼且可取得小回復藥、中回復藥2個及大回復藥，另外還有微生物觀察報告(有關日文五十音排列與數字的關係)和被鎖上了的貨櫃箱「1771」。

（7）所長室

調查過桌子上的ALHAZARD手記後，房內突然發生警報，而解除警報的方法是對着大熒幕旁邊的數字鍵盤輸入密碼。根據微生物觀察報告的提示，只要輸入密碼「41216295」便能解除警報；房內還藏有BUCKSHOT及一封悔過書(有關電梯的情報)。順帶一提，當從房間離開時，外面會有2隻強勁的怪物等待着，若被它們擊中就會變成受到感染的狀態，只要時限一到仍未能除去病毒便當作死掉論。

（8）P1實驗室

進入之前有大回復藥拿。

（3）升降機

根據悔過書的內容，只要走入電梯槽調查就能取得貨櫃箱鎖匙「1171」。

（9）P4實驗室

由於穿著安全服是無法進入的，故此若想進入就要先將它脫掉才可。從玻璃窗望入去發現桌子上有鎖匙，於是圭便脫下安全服獨自進入，打倒敵人後可取得桌子上的鎖匙「1771」；這裏還有貨櫃箱7171及1777。

（10）微生物培養室

用鎖匙「1771」可打開貨櫃箱「1771」的鎖。

（12）P2實驗室

手術床上有錄音帶，可調查它來聽，兼且可取得9mm子彈。

（13）P3實驗室

可在桌子上取得鐳射筆電池。

（16）清潔室內部

這兒有SAVE POINT，可利用鎖匙「1171」來打開貨櫃箱「1171」，但正想進入門時發現消毒藥不足，無法內進。解決辦法方面，先返回清潔室內部(4)取得EOG氣體瓶，再到這裏將氣體瓶裝進瓶架上便可。

（20）檢查機3內部

調查顯示板時得知需要脫掉安全服才可進行全身檢查，接着便發現自己已被病毒感染了，因而無法進門往另一邊，唯有另覓途徑。

（7）所長室

進房後電話突然響起來，只要接聽電話便知道通往4F的方法。

（10）微生物培養室

調查貨櫃箱「1771」讓玲奈上去先。

（16）清潔室內部

調查貨櫃箱「1171」圭自己會爬入箱內，前往15。

（15）清潔室外部

圭和玲奈會合，但需要除下安全服才可進入門內。

（14）連接通道

二人離開微生物研究所往複製研究所。

STAGE 6 複製研究所

（5）升降機大堂

這裏有即使被打倒但下次會照舊出現的敵人，各位請多加留意，此外南面大門是需要L、R兩張咭片鎖匙才能開啟；可取得9mm子彈2份。

（2）西側通道

主發現房間1的門被焊死了，無法內進，雖然如此但仍可取得EXPRESS BUCKSHOT和鐳射筆電池。

（7）東側通道

在這處出現的敵人相當難纏，最好使用玲奈的鐳射筆對付之。房間6是動力室，進入後會有MOVIE播放。

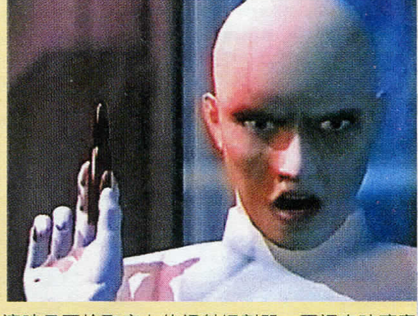
（8）複製研究室

這兒會發生遇上SCHNIDER影像的事件，可取得升降機咭片、鐳射筆電池和9mm子彈。門的右側有一台電腦「DATABASE SYSTEM」，可用來查看遊戲中各種資料如角色、地方及關鍵字等，不過部份則需要指令密碼才能閱覽。

（5）升降機大堂

以升降機咭片擦過升降機3的感應器，藉以進入升降機內。

（17）升降機大堂



這兒有SAVE POINT，可取得9mm子彈。

（18）禮拜堂

雖然圭和玲奈重遇TATJANA，可是卻被她用精神力控制了，而當圭可以重新活動時發現玲奈已被帶走。在這裏可取得空的膠囊彈與及咭片鎖匙R。

（13）手術室

正當TATJANA欲對玲奈圖謀不軌時，圭及時趕到營救，只是SCHNIDER向房內施放毒氣，玩者只有3分鐘逃命，這時只要拾取床上的鐳射切割器，再調查玻璃窗TATJANA便會使用鐳射切割器割開玻璃，以製造出口離開。順帶一提，調查藥櫃可獲得大回復藥，而正中間的藥櫃則會將空的膠囊彈填滿，換來紅藍綠色膠囊彈各10枚。

（14）醫生房

這兒有SAVE POINT，而最重要的是可在操作台右邊取得BOUDOUL血清2份！記着馬上向圭和玲奈使用啊。此外更有教授對付GUARDIAN方法的GUARDIAN報告書，還有可取得大回復藥2個。

（8）複製研究室



當調查電腦時，只要順序輸入「3」「2」「S BULLET」，就會得知紅色膠囊彈對GUARDIAN最為有效。

（12）西側通道

這時會發生重遇RICHARD的事件，他委托圭和玲奈二人把這棟複製研究所大樓炸毀，得到了主炸彈1個、副炸彈2個與及RICHARD的便條，上面寫有「1.將副炸彈放到複製研究室(1F)，2.將副炸彈放到醫生房(B1F)，3.將主炸彈放到作戰司令室(2F)，4.按下主炸彈的引爆裝置」。

(10)警備室

一進入就要和體型巨大的GUARDIAN打，若使用紅色膠囊彈3發便能將它削走超過95%的體力。在這處分別取得小回復藥2個、大回復藥、9mm子彈2個、EXPRESS BUCKSHOT和咭片鎖匙L，此外還有寫了「MICOB/ERNEST」的告示字條。在儲物櫃只要將之前取得的粘土和爆彈導火線合成起來，就能變成附有導火線的炸彈，最後對着通往房間11的門使用這個塑膠炸藥來炸門。

（11）單人囚室

圭終於找回被囚禁的ERNEST，而在睡床附近可取得雷射筆電池及BUCKSHOT。

（14）醫生房

在控制台放置第一枚副炸彈。

（8）複製研究室

在玻璃瓶放置第二枚副炸彈。

（5）升降機大堂

利用咭片鎖匙L和R來開門。

（9）主閘口

經樓梯進入房間20。

（20）作戰司令室

終於遇到實力超高的頭目SCHNIDER了，他會變成為類似牛頭人長了翅膀的怪物，留意若靠近它是會很容易被它擊中的，尤其是玩者無法控制的同伴角色。因此最好保持遠距離不斷開鎗攻擊，圭使用散彈鎗，玲奈則是用鐳射筆，走位得宜的話不難取勝，隨後可獲得指環一隻。跟着調查中央的控制台來打開主閘口，並在放置主炸彈後啟動它。

（9）主閘口

二人從中央的閘口離開。

STAGE 7
統合管理中心

(1) 通道
圭和玲奈在這裏出現。

(3) 送電管制室
這兒有SAVE POINT，可取得另一把自動手鎗及DATABASE SYSTEM的說明書，此外還有一台DATABASE SYSTEM電腦。

(2) 電力制御室
地面上有無法拿走的緊急電源說明書，看過後可到儲物櫃取得大回復藥和電源操作說明書，另外還有9mm子彈2排。在這房間內合共有3台蓄電機組，用來控制究竟替升降機供應電源與否。補充一點，就是當在查看METAWATER CAPSULE的功能時，得知一些能夠開啟膠囊的方法，那就是輸入「CPSL 參數」這個指令，而獲得的提示則有「CAP 1：實驗者之出生年月日；CAP 2：實驗者父親的出生年月日，CAP 3：先將電力制御室的蓄電控桿全部關掉，然後以『121323231』的順序開啟，CAP 4：目前不明」。這時，只要在DATABASE SYSTEM選擇「3」「1」「1」「CPSL 19830310」便能打開CAP 1，「CPSL 19441225」則可打開CAP 2，至於CAP 3則是先將3台蓄電機組全部關掉（拉下），然後順着「121323231」的次序逐部機拉動控桿即可。

(1) 通道
只要將房間2內蓄電機組的全部控桿推上，就能到南端乘升降機到B1F的4。

(6) METAWATER PLANT
這裏有SAVE POINT，兼且可在之前已打開了的膠囊內取得道具。

(8) 北側升降機房
調查控制板便可去9。

(9) 升降機房
若調查南面的門，再將指輪放入去便可開門。

(10) 連接通道
圭可經由南端出口往ARK。

STAGE 8
ARK

(1) 升降機大堂
最後決戰開始，可取得中回復藥及鐳射筆電池，先往2乘升降機到房間25。

(25) 中央情報中心
這兒有SAVE POINT，兼且可取得EXPRESS BUCKSHOT 2盒。

(24) 北空中平台
會發生CRYSTANIA與ALAN的事件，但發現左側的裝置沒法啟動，唯有再想辦法往上層。

(25) 中央情報中心
乘升降機26往房間9。

(9) 醫療室
圭發現了一個巨大面孔，由於它的音波有攻擊力，故此需要打倒它；右邊的門鎖上無法內進。

(6) 動力室
在儲物櫃可取得2盒BUCKSHOT和2個中回復藥。

(4) 腦幹房間
這裏有SAVE POINT，兼且可取得BUCKSHOT 2盒；可乘升降機3到房間16。

(16) 中央司令室
二人會遇到GUARDIAN的阻撓，和先前一樣使用紅色膠囊彈便可。在這裏可取得EXPRESS BUCKSHOT及大回復藥。

(17) 南空中平台
發生ERNEST與ALAN意見分歧的事件。

(16) 中央司令室
透過警報得知有戰鬥機正向ARK飛來，需要在限定時間內作出反擊，這時先調查左邊控制台，接着調查過右邊一次後再調查左邊，那麼返回房間17就會發現有通往20的鐵管（由現在起無法從15離開）。

(19) 禁止進入區域
經鐵管行過來後，圭和玲奈便會遇到巨大石頭人的戰鬥，最好用散彈鎗和雷射筆作遠距離戰鬥，原因是石頭人的攻擊力異常強大。戰勝後，調查正中央的ARK電源裝置來令所有電子鎖開啟。

(6) 動力室
由升降機18過來，跟着便往房間9去。

(24) 北空中平台
只要按操作板便能升到房間28。

(28) CRYSTANIA 同期制御室
播過MOVIE後，玩者需要在1分鐘內要完成拯回CHRISTY的所有行動，首先要望CHRISTY 1次，然後分別和玲奈及ERNEST談話，不一會ERNEST就會提議使用能發出超高音的項鍊，這時只要再調查CHRISTY的膠囊1次即可。

玲奈之章

STAGE 2
MACFERSON 邸

(1) 入口
二人從這裏開始，可先取得小回復藥及中回復藥。

(2) 大廳
會發生遇上TATJANA與CHRISTY的事件，MOVIE過後圭取得信及通訊機。

(7) 執務室
這兒有SAVE POINT，兼且有一本筆記簿可拿取。

(1) 入口
當離開屋子時，會發生遭遇ALAN的事件，從而取得新武器雷射筆。

STAGE 3
統合管理中心

(1) 通道
開始時只得玲奈一人，在發生過遇上RICHARD的事件後可在前方牆上找到一張紙，從而取得暗號記事簿紙屑2「6_0_4__9」。

(2) 電力制御室
儲物櫃內有大回復藥、電源操作說明書及鐳射切割器用電池，此外地面上有一個關於DATABASE SYSTEM的檔案。

(3) 送電管制室
這裏有SAVE POINT，不過DATABASE SYSTEM電腦現在沒有電源無法啟動。調查右側的桌子時，發現有ERNEST寫下的留言便條（不能拿走），兼且能取得自動手鎗。

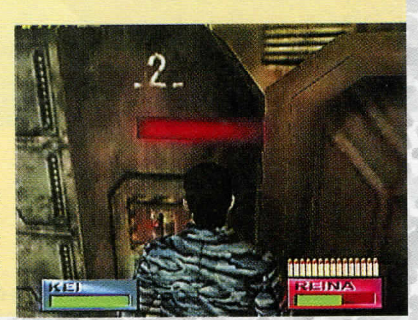
(2) 電力制御室
將全部3個蓄電機組的控桿推上去。

(3) 送電管制室
由於經已有電源，故此可使用DATABASE SYSTEM來搜尋資料。

(1) 通道
到南面調查操作板，以前往B1F的房間4。

(6) METAWATER PLANT
這處有SAVE POINT，並會發生遭遇ALAN的事件。

(8) 北側升降機房
可在此乘升降機往B2F的房間9。



(9) 升降機房
玲奈需要取得A4紙，不過現在是無法從南面出口離開。

(3) 送電管制室
她對着傳真機使用紙，以取得無法接通的通知，接着調查DATABASE SYSTEM玲奈會把訊息傳送給圭。隨後再調查傳真機，可得有關曾經使用過

DATABASE SYSTEM的LOG FILE，而再次調查則會收到圭的訊息。這時當看看傳真機，就會發現需要TONY制御磁碟才可啟動，不過它是放在METAWATER PLANT的膠囊內；繼續調查電腦終於收到圭有關他使用電腦編號的回覆「ENV34C」。繼而進入DATABASE SYSTEM選擇「3」「1」「2」「SND ENV34C」，玲奈便將系統檔案傳送給圭，最後當調查時她會收到圭叫去環境技術研究所入口會合的訊息。順帶一提，這時可根據圭之章那時般輸入「CPSL」的幾個指令，來打開上層METAWATER PLANT的三個膠囊。

(6) METAWATER PLANT
打開各個膠囊可取得裏面的中回復藥、大回復藥2個、雷射筆電池2個、單人囚室鎖匙和TONY制御磁碟。

(1) 通道
玲奈與圭會合後，二人便由這裏離開。

STAGE 4
環境技術研究所～MACFERSON邸

環境技術研究所

(1) 入口
取得暗號記事簿紙屑1「_3_1_72_」，這時圭使用通訊機和TATJANA聯絡，得知要到小貨倉去。



小貨倉

(1) 小貨倉
這兒有SAVE POINT，右邊則有RICHARD的提示便條。只要對着北面的裝置輸入「63014729」，整間小屋就會回轉起來，出現另一條通道離開。

(2) NEW RUSSELL 湖車站
玲奈乘列車往微生物研究所。

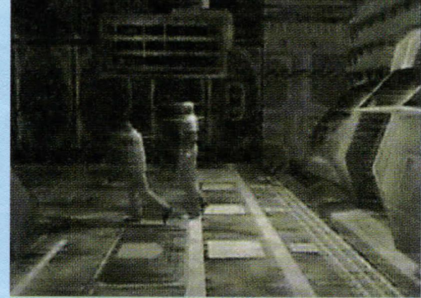
微生物研究所

(2) 警備室
除了可取得9mm子彈3排外，還可調查入館者錄影帶記錄與及留言便條，從而得知ERNEST被SCHNIDER囚禁了需要借助藏在MEATWATER PLANT膠囊內的獨房鎖匙。離開時通訊機有聲響，使用它後發現CHRISTY和TATJANA身陷險境，因而決定先返回MACFERSON邸看看。

MACFERSON邸

(2) 大廳
不但可在吧台取得9mm子彈，在大廳亦有另一排子彈。

(6) CHRISTY 睡房
打敗敵人後，在落地窗戶前可找到CHRISTY的項鍊，出房時玲奈說要返回微生物研究所。



(8) TATJANA 睡房
在桌子上發現ALAN與SCHNIDER的相片。

(4) ALAN 睡房
在床上取得散彈鎗和BUCKSHOT，此外還可得小回復藥2個、中回復藥2個、大回復藥。

(3) ERNEST 睡房
當打敗敵人後，在房間1二人決定返回微生物研究所。

STAGE 5
微生物研究所

(1) 微生物研究所車站
經由扶手電梯走上去。

(5) 入口
這裏可取得雷射筆電池。

(18) 清潔室外部
雖然左邊通道無法內進，但只要將TONY制御磁碟插進機械人體內，便可應聲開門。

(19) 檢查機 1 內部
調查右側的操作板可取得2件安全服，穿着後才可從北面門口離開。

(4) 清潔室內部
走入中央通道時，玲奈會發現這兒被病毒感染了。



(10) 微生物培養室
右邊有SAVE POINT，左邊儲物櫃內可取得中回復藥，此外更可得到小回復藥、中回復藥、大回復藥、微生物觀察報告。

(7) 所長室
取得悔過書後便拿起桌子上的ALHAZARD手記，不過頓時發生警報，只要到大熒幕輸入密碼「41216295」就能解除警報；留意由這時起若被攻擊就會被病毒感染。

(3) 升降機
在升降機槽可取得貨櫃箱鎖匙「1171」。

(9) P4 實驗室
從玻璃窗望過去發現桌子上有鎖匙，玲奈於是脫下安全服來進入。打倒敵人後，在桌子上可取得貨櫃箱鎖匙「1771」及9mm子彈，此外房內還有貨櫃箱「7171」與「1777」。

(12) P2 實驗室
可調查入口手術床上的錄音帶，而在左邊的膠囊內可取得一枚ASB子彈。

(13) P3 實驗室
在桌上取得雷射筆電池及9mm子彈。

(12) P2 實驗室
玲奈經由11前往16。

(16) 清潔室內部
這裏有SAVE POINT，但想進入門時發現消毒藥不足。

(4) 清潔室內部
取得EOG氣體瓶後，只要返回16將EOG氣體瓶放進瓶架，就能進入門內。

(20) 檢查機 3 內部
脫下安全服調查操作板時，發現二人真的被病毒感染了。

(16) 清潔室內部
用鎖匙打開貨櫃箱「1171」。

(10) 微生物培養室
用鎖匙打開貨櫃箱「1771」。

(19) 檢查機 1 內部
玲奈發現因被感染了而無法開門離開。

(7) 所長室
進房後聽到電話響，聽過電話便知道登去4F的方法。

(10) 微生物培養室
調查貨櫃箱「1771」，讓圭先上去。

(16) 清潔室內部
只要調查貨櫃箱「1171」，玲奈自己便會爬進箱內，前往15。

(15) 清潔室外部
和圭會合，並脫下安全服來入門。

(14) 連接通道
離開微生物研究所。

STAGE 6
複製研究所

(5) 升降機大堂
玲奈發現南面大門需要L、R兩張咭片鎖匙才能開啟，另外升降機3被鎖上。



(2) 西側通道
取得EXPRESS BUCKSHOT和雷射筆電池，而房間1的門被焊死了。

(7) 東側通道
房間6是動力室，進入後有MOVIE播放。

（8）複製研究室
發生玲奈與圭遇到SCHNIDER影像的事件。除了可取得升降機咭片、雷射筆電池及9mm子彈2排，門右側還有DATABASE SYSTEM電腦。

（5）升降機大堂
以升降機咭片來擦過升降機3的裝置，藉以讓二人進入。

（17）升降機大堂
這兒有SAVE POINT。



（18）禮拜堂
二人雖然重遇TATJANA但卻被她所控制，後來玲奈更被TATJANA帶走。

（13）手術室
房間內被SCHNIDER放毒氣，只得3分鐘逃命間，這時操作者會暫時變成TATJANA。首先調查躺在床上的玲奈以取得鐳射切割器，而在儲物櫃內則有大回復藥。調查玻璃窗時TATJANA會用鐳射切割器割開玻璃，以製造出口讓大家離開。

（14）醫生房
這裏有SAVE POINT，玩者可在操作台的右邊取得BOUDOUL血清2支及GUARDIAN報告書，裏面記載有對付GUARDIAN的方法。這時要對圭和玲奈使用血清，接着取得房間內的9mm子彈2排和中回復藥2個；可經由洞口行回房間13。

（18）禮拜堂
在祭壇可取得膠囊彈（空）及咭片鎖匙R。

（13）手術室
只要到藥櫃調查玲奈便會將膠囊彈（空）填滿，從而取得紅藍綠色膠囊彈各10枚。

（12）西側通道
二人重遇RICHARD後被他委托引爆整棟複製大樓，遂得到主炸彈、副炸彈2個和RICHARD的便條2張；便條2寫着「聯絡周波數是110077」。

（8）複製研究室
只要調查電腦輸入「3」「2」「S BULLET」，就會得知藍色膠囊彈對GUARDIAN有效。

（10）警備室
這裏有GUARDIAN需要應付，只要使用藍色膠囊彈便能瞬殺敵人，而對着前往11的門使用單人囚室鎖匙就可開門；玲奈還可取得小回復藥2個、大回復藥、9mm子彈、咭片鎖匙L與及一張便條「MICOB/ERNEST」。

（11）單人囚室
玲奈終於找回被囚禁的ERNEST；床的附近有雷射筆電池和BUCKSHOT。

（14）醫生房
在控制台放置第一枚副炸彈。

（8）複製研究室
在玻璃瓶放置第二枚副炸彈。

（5）升降機大堂
使用咭片鎖匙L和R來開門，前往主閘口區域。

（20）作戰司令室
SCHNIDER會變身成為大怪物，只要使用ASB子彈就能對它做成大傷害（但只得一發），打敗它後可得指環。接着調查中央的控制台來打開中央閘口，並在放置主炸彈後引爆它。

（9）主閘口
玲奈和圭從中央的閘口離開。

STAGE 7
統合管理中心～ARK

統合管理中心

（4）南側升降機房
可取得9mm子彈。



（9）升降機房
當調查南面的門時，她會將指環放入去開門；可得9mm子彈。

（10）連接通道
經由南端出口通往ARK。

ARK

（1）升降機大堂
開始地點，往2乘升降機到房間25；可取得中回復藥及電射筆電池。

（25）中央情報中心
這兒有SAVE POINT。

（24）北空中平台
會發生CRYSTANIA與及ALAN的事件；左側的裝置現時沒法啟動。

（25）中央情報中心
可乘搭升降機26前往9。

（9）醫療室
這時會看見巨大面孔，但由於是假象故無需打倒它，只要直接進入面孔後面的門到11；左邊的門鎖上無法打開。

（12）火器管制室
可取得BUCKSHOT 2排及中回復藥。在這裏會發現和全世界通訊的衛星通訊系統，並於右邊操作台上的檔案處得知「需要在警備室啟動中央司令室之電梯」和「石巨人強化了對水的耐性」，至於右邊的電梯則是無法啟動，需要調查旁邊的操作台才可，藉以從13到22去。

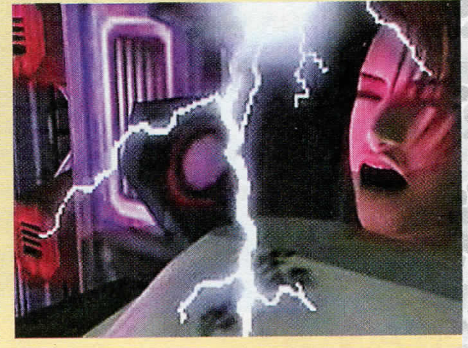
（22）警備室
有巨大石頭人擋路，若使用散彈鎗就不難致勝，至於右邊儲物櫃則藏有BUCKSHOT和中回復藥，而側邊的排氣口就有大回復藥。

（14）西南側通道
有細小面孔守門，但因會發出怪音波故此要打倒它才可進入4。

（4）腦幹房間
這裏有SAVE POINT，取得BUCKSHOT後可乘升降機3到16去。

（16）中央司令室
可取得EXPRESS BUCKSHOT及大回復藥。

（17）南空中平台
會發生ERNEST與ALAN爭持不下的事件。



（16）中央司令室
發生被戰鬥機攻擊的事件（只有6分鐘時間解決），若按左邊控制台就會發生MONOLITH被ALAN洗掉的事件。玩者要從15回4再去12。

（12）火器管制室
調查衛星通訊系統，並輸入頻度「110077」和RICHARD聯絡便可解除危機，但別調查對空飛彈發射裝置，因為是會GAMEOVER的。

（21）西空中平台
發現有鐵管掉下來連接着24，可利用它行過另一邊去。

（24）北空中平台
按操作板乘升降台往28。

（28）CRYSTANIA同期制御室
播完MOVIE後，只要在1分鐘內替CHRISTY回復知覺便可，方法與圭之章時相同。

THE END

TEXT：赤目黑龍

THE LEGEND OF DRAGOON 攻略最終回



製造商：Sony Computer Entertainment
發售日期：發售中 售價：6800日圓
記憶：1—15 BLOCKS 容量：CD-ROM×4
RPG／MEM／對應DUAL SHOCK／對應POCKET STATION／行貨

MAP INDEX
S　SAVE POINT
!　EVENT POINT

第五節 法都錫尼巴斯



法都基本上是以前有翼人用來製定法律的地方，亦即是所謂的立法機關，而來到這裡亦要小心「觸犯法律」，首先，到達這裡之後，大家便可以藉著擁有飛行能力的「古隆」(クーロン)回到之前到過的一些大城市之中(這亦是「沙賓」死前給「古隆」的最後任務)，完成一些之前未能完成的任務，例如是在上文之中提到的4個龍騎士靈魂的事。





來到這裡，要做的事必定是和「法律」有關的，首先，在這裡有多法律也是對達度這些外來非常不利的，所以達度要先將這些法例修改才能在這地方之中行動自如，而且亦一定要修改這些法例才可以到達「封魔球」的所在。而修改法例的行動是有固定法則的，首先，達度等人一定要先到「立法所」，在那裡要「排隊」修改法例，完成之後便會收到「法律生產許可証」；拿著這「法律生產許可証」便可以到「法律工廠」將已修改的法律完成，完成程序之後，達度會收到「法律發射許可証」；



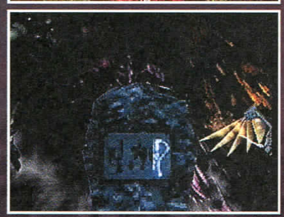




最後，到「法律發射所」交出這「法律發射許可証」，整個修改法例的程序便算完成，而每修改一條法例也要重複以上的程序一次，雖然是比較麻煩，不過又不能不做，大家唯有忍耐一下吧！







首先，要修改的法例是第694條，這條是將外來人逮捕的法令，這是最令人煩惱的法律，因為當玩者進入「立法所」；「法律工廠」等地方時，那裡的守衛是會不停的追捕達度等人的，一不小心被捉住便會被帶到最下層的監牢之中，但是，只有條改這「第694條」才能令敵人全部停下來；而著要修改的便是第703條，當成功修改這條法例之後，眾人便可以經由「D」進入「封魔球」的範圍，而在這裡大家又要打BOSS了，這次的BOSS共有3人，他們的戰鬥力不是非常高，不過其中一人懂得使用「即死魔法」，所以一定要先對付他，而另一名則會使用回復HP的魔法，這是第2名要解決的，餘下1人，更是不足為懼了。

將BOSS攻倒後，眾人來到「封魔球」的所在，可是又已經遲一步，「積古」已經成功的將「封魔球」摧毀，現在剩下來的便只有在「死都」的一個「封魔球」而已。不過，這不代





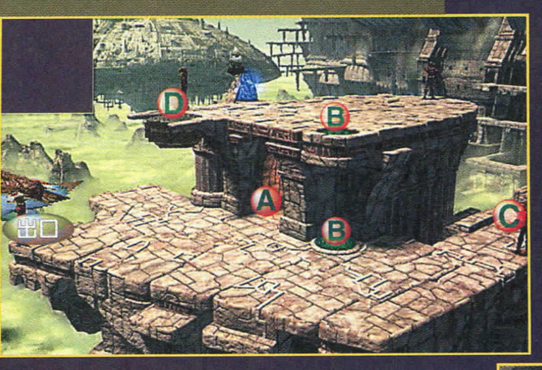
表可以就此離開，因為仍有兩條法例是要修改的，他們分別是第666條和第410條，而後者便是通往「死都美菲路」的必改法例。

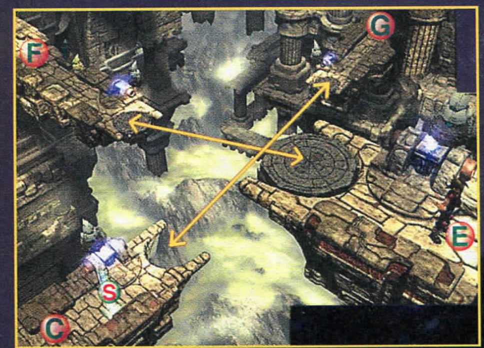
購物指南(武器／防具)	
武器／防具	價格
巨斧[武]	400G
グラディウス[武]	400G
赤眼龍之鎧[防]	800G
碧綠龍之鎧[防]	800G
暗黑之鎧[防]	800G
蒼海龍之鎧[防]	800G
PANIC GUARD[裝]	300G
勇氣之護符[裝]	300G
石化護符[裝]	400G

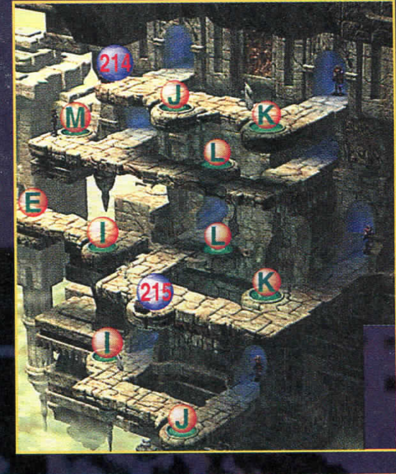
購物指南(道具)	
道具	價格
回復藥[大]	30G
回復藥[特大]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清石化	30G
清心	20G
清體	10G
除魔香水	4G

212	200G
213	イナヅマコレダー
214	FROST JET
215	BURNING WEB
216	SPECTRAL FLASH
217	ナイトレイド
218	虹色之裙
219	ダウンバースト
220	精靈之斗篷
221	ゲラビティグラバー

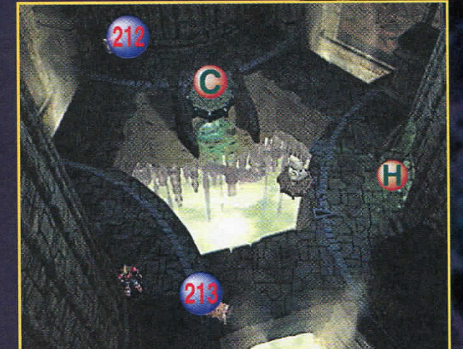


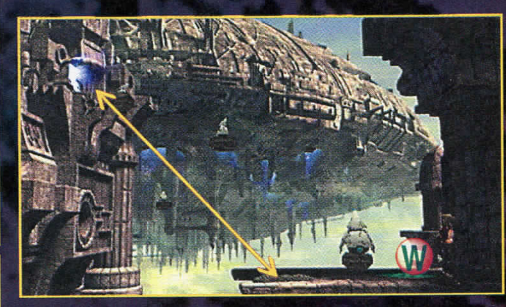

D
B
A
B
C
出口

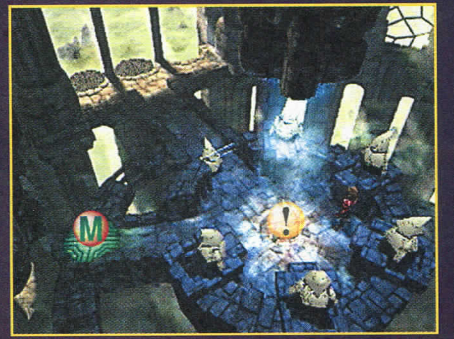

F
G
E
S
C

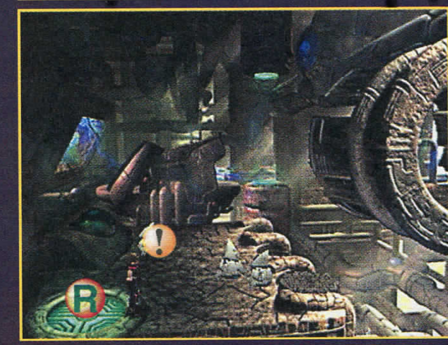

214
J
M
K
L
E
I
L
215
K
I
J

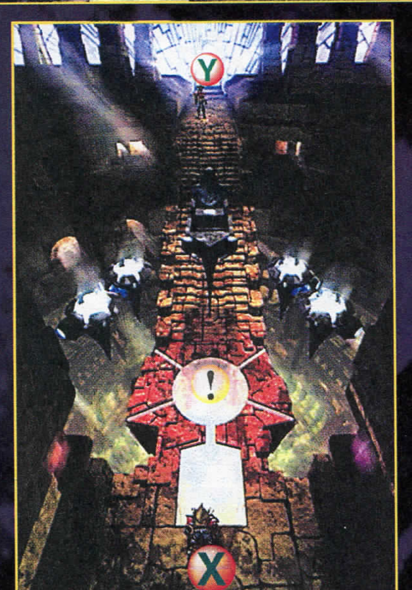

H

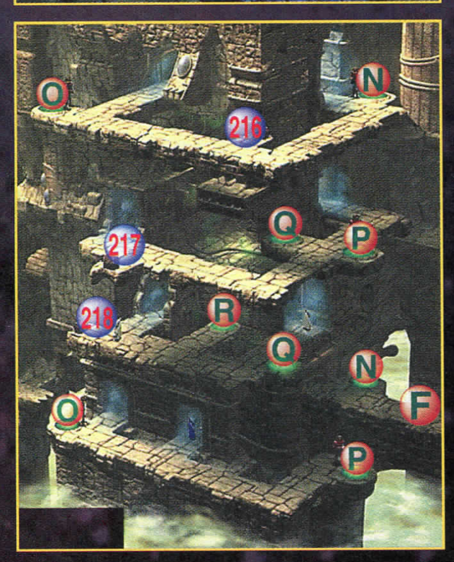

212
C
H
213

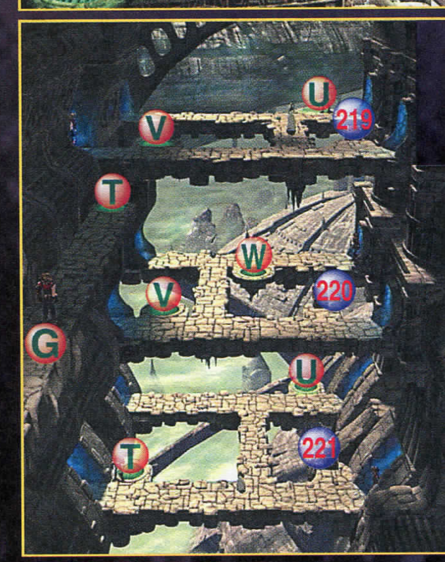

W


M
!

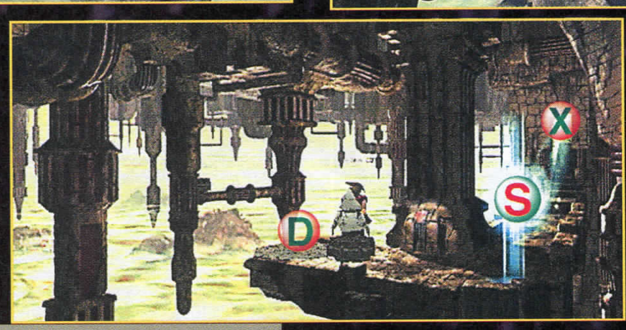

!
R


Y
!
X


O
N
216
Q
P
217
218
R
Q
N
F
O
P


U
V
219
T
W
V
220
G
U
T
221


!
Y


X
S
D

第六節 死都美菲路



一方面，達度等人正趕往「死都美菲路」，希望可以阻止「積古」實行毀滅世界的行動，不過，「積古」已經到達了「死都美菲路」，而連接冥間的通道亦已經貫通了……

眾人終於也到了最後的古城「死都美菲路」了，在這裡大家要走的路非常長，而且有一點兒複雜，只要大家依地圖所示的走便不怕了，另一方面，在其中3間房間之中，達度等人會遇上之前一些BOSS的靈魂，大家一定要先擊倒他們才能繼續前進。可是，大家不要以為是幼蟲便掉以輕心，因為他們亦會使出像成蟲一樣的必殺技！



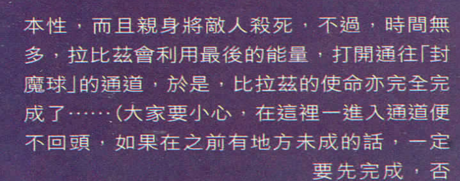


依次序前向前行，通過「Q」之後，便會到達一個非常有趣的方，這是一個充滿「空洞」的地方，請大家依地圖之上的綠道通過，否則便會跌在「W」的地方之上，之後又要重頭行，是非常浪費時間的。大家亦要留意，記著在通過「R」時順便在這「回復點」補充HP。

完成以上的版圖之後，便會到達一個非常重要的SAVE POINT，因為這是不能回頭之前的最後一個SAVE POINT，通過這房間，大家便會見到一位「已故」的同伴，他便是比拉茲，然而他的出現只會令大家增添煩惱，因為他本身已經死亡，現在看到的他只是被惡魔利用，而且他更被敵人「上了身」，於是，比拉茲便向眾人攻擊，在這場戰鬥之中，大家不能直接攻擊比拉茲，只有先和他說話，待他轉身之後才攻擊在他背部的敵人真身。然而，大家要小心，因為這時候的敵人會放出令達度等人「混亂」的光線，如果沒有防混亂的裝備，在這裡便會非常危險，而且，在敵人受到一定傷害之後，他便會露出原形，這時，只要將他擊倒，便會發生特定的EVENT，拉比茲會回復本性，而且親身將敵人殺死，不過，時間無多，拉比茲會利用最後的能量，打開通往「封魔球」的通道，於是，比拉茲的使命亦完全完成了……(大家要小心，在這裡一進入通道便不回頭，如果在之前有地方未成的話，一定要先完成，否則便會後悔莫及。)





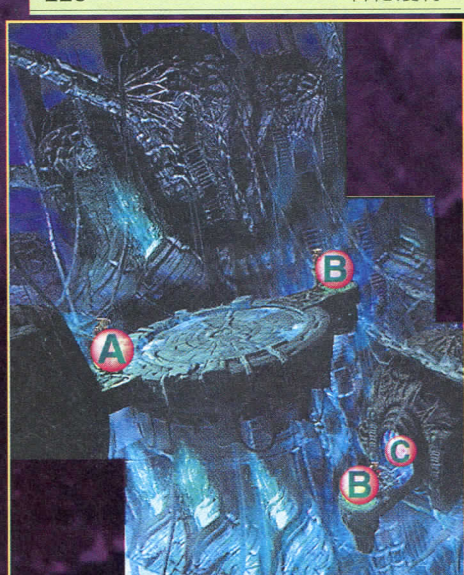


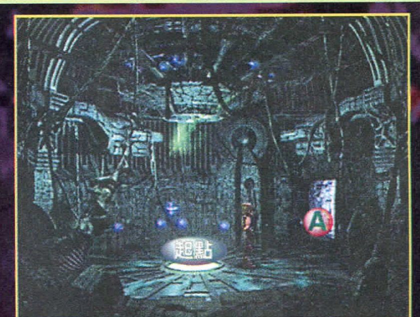
在進入通道之後，在大家面前的便是最後的「封魔球」，然而，這時候「積古」也來到了，結果，大家也看到了最不想看到的事情，最後一顆的封魔球也被毀滅了，而且，失去了「封魔球」的「死都美菲路」亦開始崩壞，於是，眾人便乘趕來的「古隆」離開「死都美菲路」。



離開了「死都美菲路」，眾人現在唯一的希望便是在「積古」未令「破壞神」誕生之前阻止他，於是眾人便向「月球」進發……

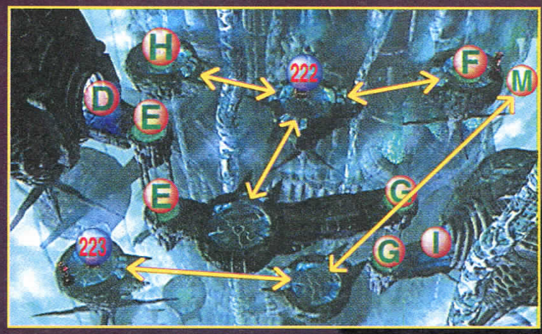
222	POSION GUARD	227	FEINT GUARD
223	ACTIVE RING	228	勇氣之護符
224	PROTECTOR	229	自我之魔玲
225	PANIC GUARD	230	回復藥[中]
226	石化護符	231	SPECTUAL FLASH

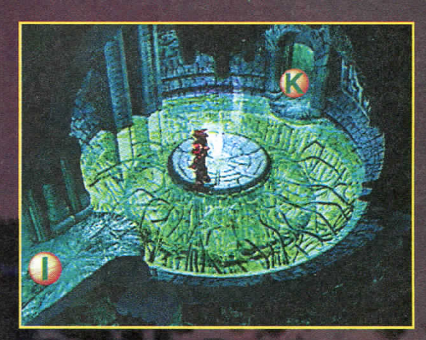


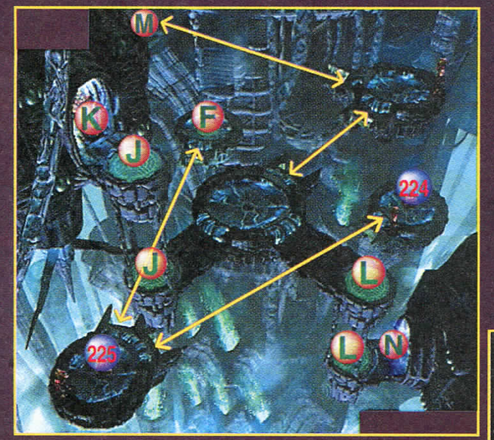


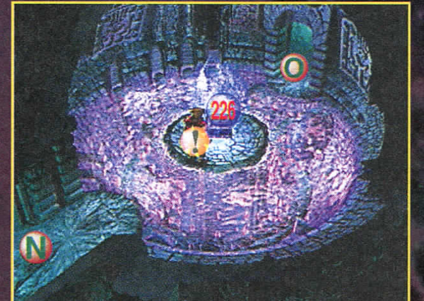


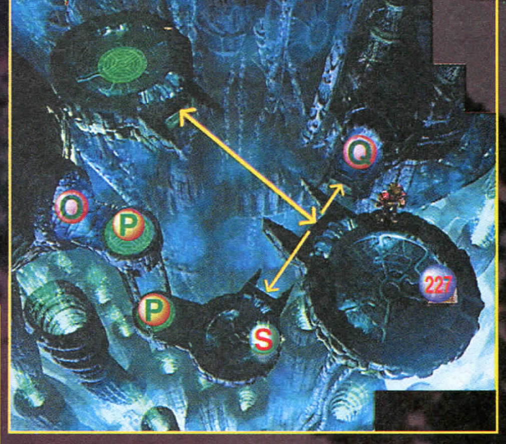

D
C


H
222
F
M
D
E
E
G
223
G
I

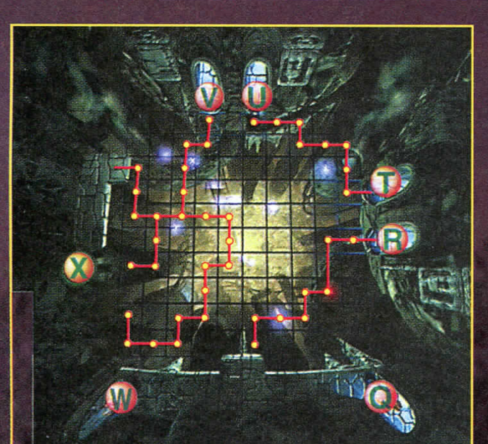

K
I

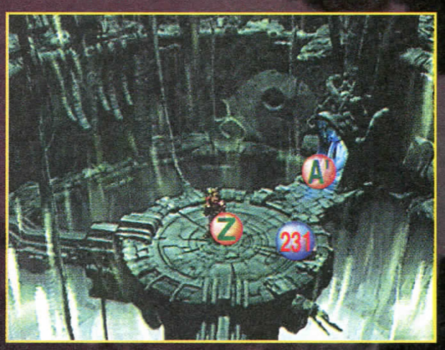

M
K
J
F
J
224
L
225
L
N

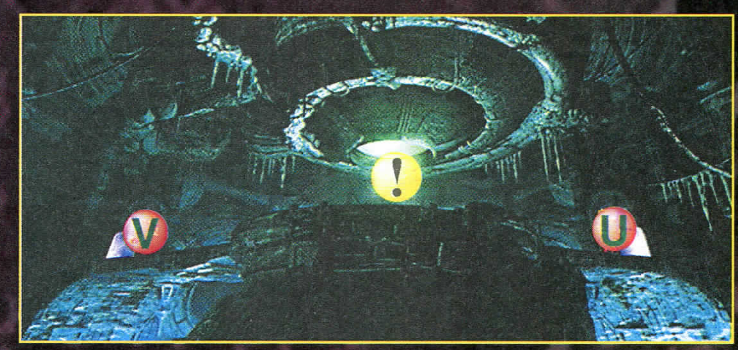

O
226
N


Q
O
P
P
S
227

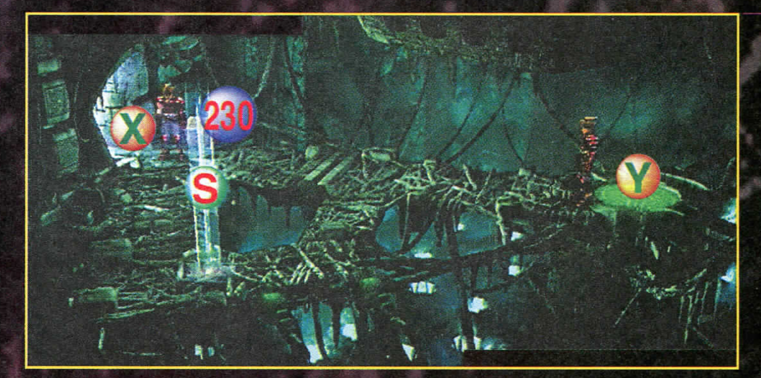

228
W


V
U
T
R
X
W
Q


A
Z
231


V
U


Z
Y


X
230
S
Y

第七節 神木樹





雖然是決定了往月球，不過其實這是一條近乎「死路」的路，因為「神木樹」已經再次的長起來，而且「不落之月」亦已經落下來了，於是，被封在這裡的敵人一次過的甦醒過來，他們不停的向「古隆」發動攻擊，任憑「古隆」如何的強也不抵受這樣的攻擊，最後，牠只能護送眾人到達「神木樹」下……





其實，在「神木樹」之中的路是非常易行的，除了不會有任何的分支路之外，敵人的數目亦不是太多（指的是頭目），而最要小心不要漏了「232」的防具，因為位置太過隱蔽了！而一直向前行，速度會發現一些「發光」的位置，而這些便是由「神木樹」所生產出來的「種籽」了，然而，現在大家已經沒有時間研究了。





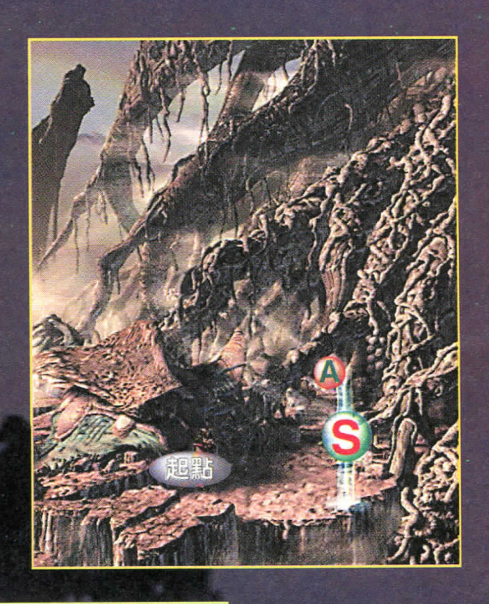


而當眾人通過了「H」之後，便要對付第一隻BOSS了，這可說是一種非常常見的生物？？蝴蝶，而這裡的便是「神木蝶」，這種「神木蝶」和一般的蝴蝶一樣是有3種不同的型態的，首先是幼蟲，這幼蟲的戰鬥力已經是相當的高，HP面則有13000，是屬於中上的BOSS級敵人，而第2型態當然是「蛹」，這型態的「神木蝶」的戰鬥和先前的幼蟲有很大的差距，不過勝在防力高，HP方面只有4000而已；最終型態當然是變成成蟲的「神木蝶」，牠的HP達到20000，而且戰鬥力非常高，使用全攻型的人物是上上之算。

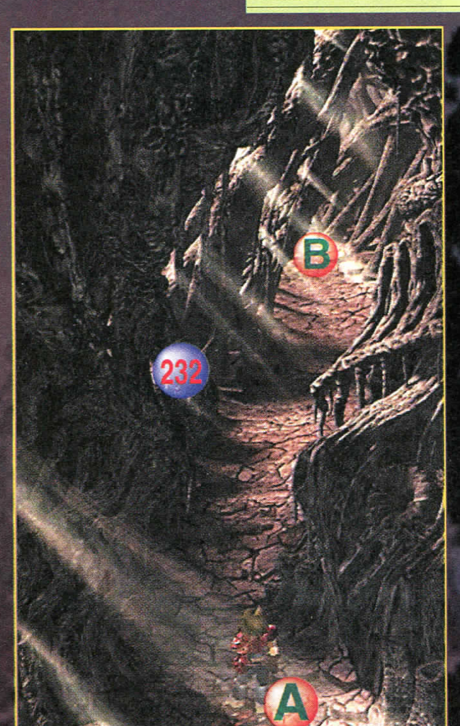




擊倒了「神木蝶」之後，總可算是將所有在地面上的敵人也消滅了，然而，在進入「J」之後，便是真正的決戰時刻，因為前面便是進入「不落之月」的通道……



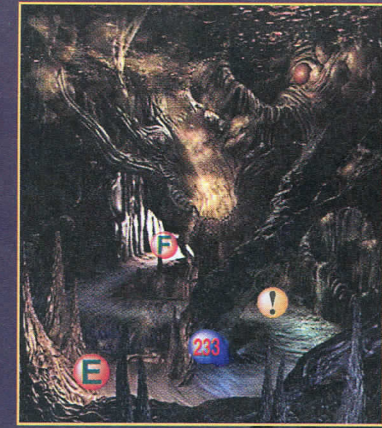
232	朱雀之羽飾
233	白銀龍之鎧





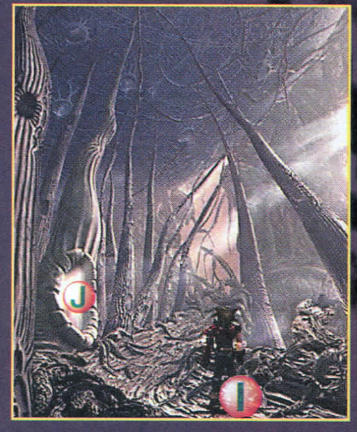












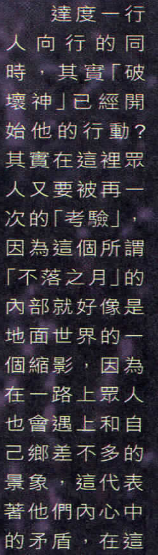


第八節 最後之戰



在一陣強光之後，眾人已經進入了「不落之月」的內部，在這個地方之中，可以說是不用地圖也能完成的，所以在這裡便讓大家自己尋找自己的路(其實路只有一條)。





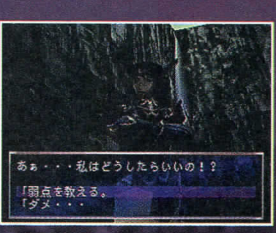
達度一行人向行的同時，其實「破壞神」已經開始他的行動？其實在這裡眾人又要被再一次的「考驗」，因為這個所謂「不落之月」的內部就好像是地面世界的一個縮影，因為在一路上眾人也會遇上和自己鄉差不多的景象，這代表著他們內心中的矛盾，在這裡每個人也要戰勝自己的心魔，為最後之戰作好準備。每個試練之中，同伴也要面對屬於自己的「敵人」，然而，大數也是「EVENT戰鬥」，在回答特定的問題之後，戰鬥便會結束，在這裡亦不打算和大家完全解釋所有的問題，因為只要大家一直有遊戲，自然會懂得問題的答案。







之後，眾人會來到一間像是「旅店」的地方，這裡其實是一間甚麼商店也有的大屋，而且這裡亦是連接所有通道的中心點，這裡亦可以說是眾人最後的補給站，為了要應付最後的決戰，大家一定要多買一些回復藥[特大]，而且亦要多買一些「天使之祈禱」。進入了這地方之後，眾人仍要接受不同的考驗，在完成所有的考驗之後，眾人也要踏上最後的旅程。







購物指南(武器/ 防具)

武器/ 防具	價格
クレイモン[武]	500G
ハルバート[武]	500G
バッシャー[武]	500G
破壞神之鐵槌[武]	500G
碧綠龍之鎧[防]	800G
黃金龍之鎧[防]	800G
紫電龍之鎧[防]	800G

白銀龍之鎧[防]	800G
暗黑龍之鎧[防]	800G
蒼海龍之鎧[防]	800G
魔力之指輪[裝]	600G
精靈之指輪[裝]	600G
ATTACK METERIA[裝]	1000G
GUARD METERIA [裝]	1000G
巨人指環[裝]	1000G

購物指南(道具)

道具	價格
回復藥[大]	30G
回復藥[特大]	50G
太陽狂想曲	50G
天使之祈禱	30G
清石化	30G
清心	20G
清體	10G
PANIC BELL	10G
POSION GUARD	20G



通過了所有考驗的眾人，前行便會到達一個頗為「科幻」的地方，可是，這裡是「門番」(亦即是守門口的人）的所在，這BOSS其實大家也見過不少次了，而這BOSS當當然是分成3個部份，只要擊毀頭部便可以將牠滅?而最強的當然是利用達度和龍騎士力量，尤其最強的魔法「赤眼龍」，大致上可以給全3部份大約3000至4500的傷害?



最後，當然是要面前最可怕的敵人??「積古」，這時候，他更加將達度身上的「龍魂」也奪走了！因為在這裡沒有了達度的龍騎士力量，所以便要靠其餘兩名同伴的支援了，然而，攻擊的主力依然是在達度身上，不過是要靠他的ADDITIONAL攻擊，而餘二人則是負責補給的工作?





戰鬥像是一面倒的，不過，到了最後，重要的時刻到了，當破壞神準備將茜娜吸入體內之時，真正的黑手終於出現了，他便是一直以來也支配著「積古」的人??「美洛布?法拉瑪」，他亦是上一之「龍之戰役」之中的惡役，原來他一直將自己封在「積古」體內，為的是現在這個時刻……



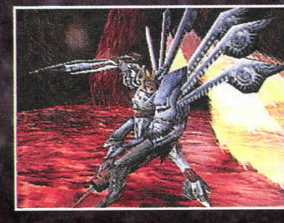




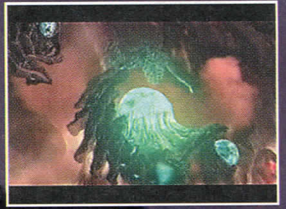
「美洛布?法拉瑪」竟然以自己代替了茜娜，和破壞神融合，所以，其實大家最後的敵人不是破壞神，而是「美洛布?法拉瑪」！這時候，大家以為已經死去的「洛度」再次出來，本來他想以一人之力對抗「美洛布?法拉瑪」的，然而，得到了破壞神軀體的「美洛布?法拉瑪」實力非比尋常，只是一擊便將變身為「神龍王龍騎士」的洛度擊倒，現在，一切已經來到終結的時刻，最後，洛度將「神龍王」的龍魂和「屠龍劍」交給了達度，最後的決戰終於要展開了?



最後決戰方面，敵人是無屬性的「美洛布?法拉瑪」，而同伴人物方面，筆者建議除了達度之外，應該選擇哈賜路和露施，首先，因為敵人是無屬性，所以使用哪個人物也差不多，而且另一方面，哈賜路在速和戰鬥力也是眾人中數一數二的；至於露施，除了攻擊力高之外，在變成龍騎士之後，更有可以補充HP的魔法，實為攻守兼備的人物；又者可以考慮一下岡戈魯，雖然他的度比較差，不過勝在攻擊力大?而在戰鬥之中，最先要使用全體攻擊來令「美洛布?法拉瑪」身上的觸鬚消滅，然後才集中攻擊本體；當本體受到一定創傷，「美洛布?法拉瑪」便會變成不同的形態出現，而且會將時空轉變成大地演變中的七個階段，只要在這裡將他消滅，戰鬥便會告一段落……







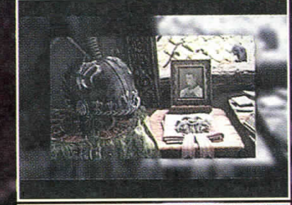


正當眾人以為戰鬥完結之時，原來「美洛布?法拉瑪」仍未完全被消滅，還想向眾人發出最後的攻擊，最後，兩個屬於舊世代的人??「積古」和「露施」決定以自己的身體來了結這事情，二人一湧而上，和「美洛布?法拉瑪」同歸於盡，這時候，月球亦開崩壞，眾人只有盡快逃離這地方……戰鬥總算是取得最後的勝利，可惜，達度就此失去了好友露施和親積古……194,195,196,197





戰鬥結束，眾人也回到屬於自己的地方，死去了的人也得到了安息，而龍騎士的傳說到此亦告一段落………







全文完

TEXT：日日野

超鋼戰記KIKAIOH

DC《超鋼》，打到七彩！

DC	製造商：CAPCOM　發售日：2000年1月13日
	售價：5800日圓　容量：GD-ROM
	記憶：3 BLOCK
	3D對戰格鬥／1~2P／對應ARCADE STICK／對應VGA BOX／對應VMS

若說《超鋼戰記KIKAIOH》為DC在2000年年頭的重頭作，相信一點也不為過。而在上期，本刊已簡略地介紹過有關遊戲中名機體的特色、戰力，今期則作出其餘補充，希望各位喜歡。

$$$$‧‧‧‧賺錢大法

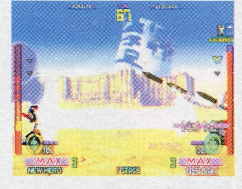
錢的重要性，通常也只限於一般RPG或SLG，然而，在這隻格鬥遊戲中，錢確實又佔有頗重要的位置，特別在開發室中必須以「錢」來開發各種模式或機體，但玩者又有甚麼方法賺錢呢？除了以VMS遊戲如《LOVE & PUNCH》來賺錢外，而最刺激及最富挑戰性的方法當然是完成「HERO CHANLEENGE MODE」罷！但要完成此SURVIVAL模式也不是一件易事，以下，則是有關挑戰「HERO CHANLEENGE MODE」的心得。

1）拳拳到肉-STEEL DASH



在擋格對手的同時，玩者是可以用「STEEL DASH」繼續衝向對手，並瓦解其攻擊體勢，並以一邊擋格，一邊衝向對手跟前，好處是可以轉守為攻，但壞處是衝向對手的同時，玩者的ARMOR值是會一路下降。但由於這是反守為攻的系統，故最適合作搶攻戰法。（強烈推介後STEEL DASH→FINAL ATTACK）

2）拉版邊就是勝利-飛行道具



在雙方也版邊時，遠程飛行道具就是勝利的希望，特別是BEAM（光線）系武器為甚，一來可儲超必棒，二來在CPU戰中，電腦很多時也會在擋格時間中食一兩次，所謂「山大斬埋有柴」，何況多數機體也可於空中使用對地BEAM系武器，故此戰法實為屈機的基本！

3）禁斷戰法-無限超必

唔‧‧‧‧其實所謂「禁斷戰法」，只是在OPTION中把ROUND數調教1 ROUND、超必限制的次數為無限，這樣對於擁有遠程飛行道具超必的機體（如KIKAIOH等）最為有利，只消拉遠距離不斷施放超必便可輕易爆機！

HERO CHANLEENGE MODE的賞金及稱號

稱號	賞金
ただ之ROBOT	100G
著ぐるみHERO	1000G
傷だらけ之HERO	3000G
惡魔之破壞ROBO	3000G
ガラクタHERO	5000G
自稱HERO	6000G
街道HERO	7000G
村內最強HERO	8000G
町內最強HERO	10000G
國內最強HERO	13000G
地球最強HERO	15000G
大宇宙最強HERO	20000G
傳說之HERO	25000G
究極之HERO	30000G
究極之鋼鐵ROBO	50000G
究極之完全無敵ROBO	60000G

タツミテクノドーム隱藏機體開發表

機體	所須資金
RAFAGA AMRITA	35000G
DARK PULSION	32500G
DIXEN EXPERIMENT	40000G
WISE DUCK ORTHOLON	37500G
BRODIAEA II CUSTOM	50000G

BRODIAEA II CUSTOM技表

特殊技

GATLING ROD	高速接近中＋B
對空HEAD GUN	←＋A
IRON NAIL	←→＋A

必殺技

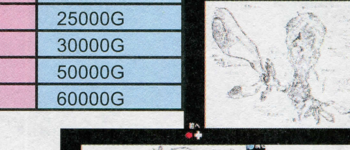
BRODIAEA KICK	空中＋A
BRODIAEA UPPER	→＋A
空中GAGI CRUSH	空中＋B

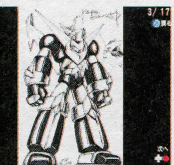
超必殺技

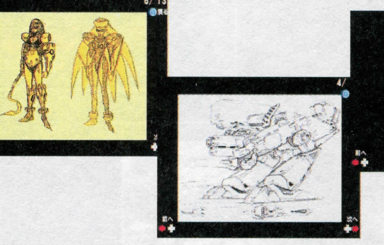
PLANET MASHER	←→＋AB
MARTRIX HOLE CAMMON	→←＋AB

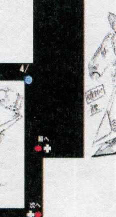
WHAT'S HERO MODE？

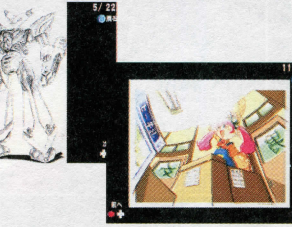
在STOCK　ITEM欄中有表示可使用HERO MODE的機體，而在HERO MODE發動後，機體的能力便得以在一定時間內提昇，並在一定時間內使用其特殊能力。STOCK ITEM中最多可儲5個ITEM，ITEM可透過破壞地圖上的建築物來奪取。（詳細內容可參閱上期攻略別冊）

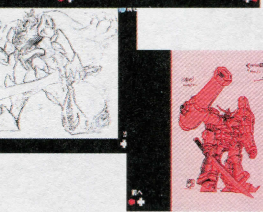


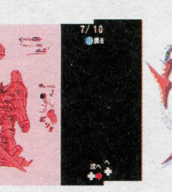


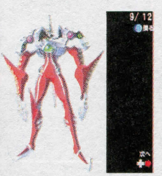












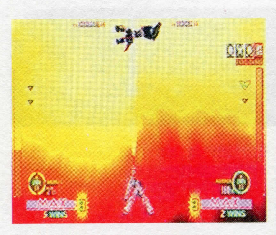
全9名角色Item戰力推介（★的數目愈多，代表愈好用）



鋼鐵巨神 KIKAIOH
HERO MODE

在HERO MODE中，KIKAIOH的機體會泛著紅光，並於一定時間內可作空中浮遊（以控桿控制上昇及下降），在這期間最佳的推薦招式為超特級TORNADO KICK（空中←→＋AB），「削」ARMOR值一流。

武器ITEM	效力	推薦
（紅）AX BLOW	雙腕會配上CUTTER裝備，破壞力得以大幅提昇。使用效果並沒有時間限制，但要給予對手攻擊，便相信須要一定的技巧。	★★
（黃）DOOMSDAY	以一大枚巨大爆彈向對手狠狠投出。攻擊力高，但起動時間慢，而且只有1次使用機會。	★★
（藍）GIANT ROCK	以一大塊岩石向對手狠狠投出。在至近距離使出則有2 HIT效果。	★★★



特務機兵 DIXEN
HERO MODE

DIXEN的兩肩會配備兩支巨大迫擊炮，變成FULL-ARMOR形態，故其所有能力也會得以提昇。在此時按A掣，DIXEN兩肩上的兩支巨大迫擊炮便會放出密集的HOMING LAZER轟向敵人，就算敵人要迴避也不是容易的事。

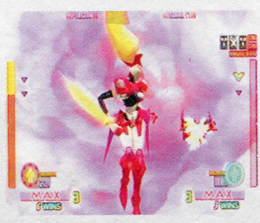
武器ITEM	效力	推薦
(紅)KNUCKLE SHOOT	以DASH形式突進向對手面前，然後施展連綿不段的攻擊。在至近距離使出時，可造成多段HIT效果。攻擊力絕大。	★★
(黃)SPARK GUN	DIXEN會在自己的身前放出一個光球，只要一擊中了對手，對方便會進入硬直狀態，而此時玩者亦可以任何招式狙打。	★★
(藍)HELL FIRE	以火炎放射器放出超高溫的火炎，效果與SPARK GUN相若，只要一擊中了對手，對方便會進入硬直狀態，而此時玩者亦可以任何招式狙打。有效攻擊距離長。	★★



戰鬥吧！ PULSION
HERO MODE

HERO MODE發動時，PULSIUM的身體會發出奇怪的光芒，這時PULSIUM便會進入暴走狀態。若按攻擊掣PULSIUM便會使出突進技。

武器ITEM	效力	推薦
(紅)P.KNIFE	刃物技的一種。此時，PULSIM的攻擊力及攻擊距離也會得到若干的提昇。不過，由於攻擊回數有所限制，所以在一定時間內要小心使用。	★★
(黃)P.SPEAR	以手上長茅高速地向對手狠狠投出。HIT中對手時，對方便會進入硬直狀態。起動速度極快，在中距離使用最為適合。	★
(藍)P.BLADE	以手上一把長長的鐮刀向對手狠狠投出。若HIT中對手時，對方便會進入硬直狀態，而此時玩者亦可以任何招式狙打。是實用性極高的ITEM。	★★



機鋼天使 DIANA ～ ARMOURED ANGEL DIANA SEVENTEEN
HERO MODE

HERO MODE發動時，DIANA的身體會發出一個防護罩，對於一切飛行道具系武器也呈無敵狀態。對於一些以飛行道具攻擊為主的對手，可以步步進迫作近距離突襲。

武器ITEM	效力	推薦
(紅)ANGEL ARROW	飛行道具系武器，以光線所構成的弓發射以無數能量線分裂而成的ENERGY ARROW。ENERGY ARROW可追尾，所以通常作遠距離用。	★★★
(黃)ANGEL STAR	以巨大飛鏢向對手高速地狠狠投出，為飛行道具系武器。一定程度上可對中距離對手作追尾攻擊。	★★
(藍)A.BLADE	以短劍高速向對手突進，作出無數的斬刺攻擊。為近距離專用武器。攻擊距離短，出招速度快，HIT時若連打攻擊掣可增加攻擊回數。	★★★



重裝甲陸戰兵器 WISE DUCK
HERO MODE

HERO MODE發動時，WISE DUCK會自動向敵人作LOCK-ON，當中最特別的地方，是以→＋B作連打時，WISE DUCK會自動向敵人作出猛烈的導彈攻擊，是一招強力的對空技，為強烈推薦的招式。

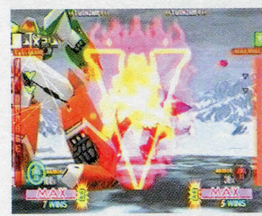
武器ITEM	效力	推薦
(紅)火炎放射砲	從雙腕中放出超高溫的火炎，是接近戰中的專用武器。只要一擊中了對手，對方便會進入硬直狀態。	★★★
(黃)垂直落下式MISSILE LAUNCHER	在鎖定目標後便向對手發射垂直落下式飛行火箭導彈的複數攻擊。為一種特殊飛行道具系武器，大家可配合迴避攻擊使用。	★★
(藍)BARRASHOOT MISSILE	遠距離戰中專用的飛行道具系武器，若配合地雷一起使用，不但可以「陰」到對手，而且更可以完全封殺對手的行動。	★



STRATEGIC VARIABLE FIGHTER RAFAGA
HERO MODE

HERO MODE發動時，RAFAGA可使出其專用技COLONY CRASHER，向外星人聯絡，然後便召喚一個殖民星在敵人頭上，然後直接向敵人頭底轟下去。

武器ITEM	效力	推薦
(紅)SOLID SHOOTER	SOLDIER MODE專用技，放出6 HIT的貫通彈。對於破壞ARMOR值有絕大效果。無論HIT中或被擋格也會奪去對方30%的ARMOR值。	★★
(黃)SONIC BOOSTER	SOLDIER MODE專用技，向前方放出環狀的衝擊波。只要一擊中了對手，對方便會進入硬直狀態，而此時玩者亦可以任何招式狙打。	★★
(藍)BASTER LAZER CANNON	SOLDIER MODE以外形態的專用技，RAFAGA會放出背後的CANNON砲，是攻擊範圍極廣的擴散ENERGY彈亂射攻擊。	★★★



夢幻合體 TWINZAM V
HERO MODE

HERO MODE發動時，FIRE TYPE及PLASMA TYPE的攻擊效果也會有所不同。FIRE TYPE在攻擊時會同時帶落隕石作輔助，而PLASMA TYPE則在機體周圍發出帶有攻擊判定的光柱。

武器ITEM	效力	推薦
(紅)T.S.BEAM	胸部會連續發生一束束的光圈，HIT中對手時，對方便會進入硬直狀態。攻擊距離短，出招速度慢。	★★
(黃)B.CUTTER	TWINZAM V會突進至對手面前攻擊，為一種突進系武器。攻擊力極高，若用以「削」ARMOR值效果一流。	★
(藍)S.DRIVER	在地面放出類似衝擊波攻擊的飛行道具系武器。為一種攻擊力高的飛行道具系武器。	★★



魔法之國 POLLIN
HERO MODE

HERO MODE發動時，若以A掣攻擊對手，則畫面上便會飛來電視機（？）及雪櫃（？）等物品作輔助攻擊，從而造成更大的破壞力及更多HIT數，在近距離戰有極佳效果。

武器ITEM	效力	推薦
(紅)S.HAMMER	取出巨大的鐵鎚向對手頭頂施以猛烈一擊，近距離專用技。只要一擊中了對手，對方便會進入氣絕狀態，此時玩者亦可以任何招式狙打。	★★
(黃)MAGIC POT	以魔法之壺放出大量的POT型爆彈，為一種飛行道具系武器。爆彈擁有廣泛的攻擊範圍，除了跳躍以外，敵人要迴避也不是容易的事。	★★
(藍)L.EXPRESS	從腕中放出一輛新幹線列車，沿地面走向對手面前，留意列車是有追尾功能的。攻擊力不強，為一種實用性不大特殊武器。	★★★



魔靈将軍 轟雷
HERO MODE

在HERO MODE發動時，轟雷的機體就算被攻擊也不會受到任何損傷，在一定時間內進入了「完全無敵」狀態。

武器ITEM	效力	推薦
(紅)死神雷槍(G.SPEAR)	手上會多出一把長茅，並高速地向對手狠狠刺出。雖然攻擊距離較短，但起動速度極快，在近距離使用最為適合。	★★
(黃)旋風凶器(G.HALBERO)	以高速把手上的長茅不停轉動，是為一種向對手作連續斬刺的攻擊。攻擊距離短，但攻擊力極高，在至近距離使用最為適合。	★★★
(藍)殲滅轟砲(G.CANNON)	肩上會多出一支巨大的大砲，並向對手放出一個巨大的黑色光球。在一定距離下黑色光球便會爆炸，爆炸的火花便會擊向對手。	★★

撰文者：山寺良牙

電車GO！Professional

PS
製造商：TAITO
發售日：1999年12月9日　價格：5800日圓
記憶：1 Block／3 Block（PocketStation小遊戲）
SLG／MEM／對應Duel Shock／對應PocketStation／對應電車GO！用控制台

《電車GO！Professional》雖然已推出了一段日子，但其多款的車輛的令玩者感動不已，今期適逢新作《電車GO！名古屋鐵道編》的推出，就讓我們一起回顧「電Pro.」的所有路線和車輛。

秋田、東北新幹線

隱藏路線出現條件＞＞

☆總行車距離「達600 km」便出現『Maxやまびこ46號』
☆總行車距離「達900 km」便出現『特急秋田リレー6號』
☆無續關完成『こまち4及12號』的話，便會出現『こまち22號』
☆完成『701系』的話，便會出現『特急こまくさ6號』

☆☆秋田、東北新幹線☆☆路線圖

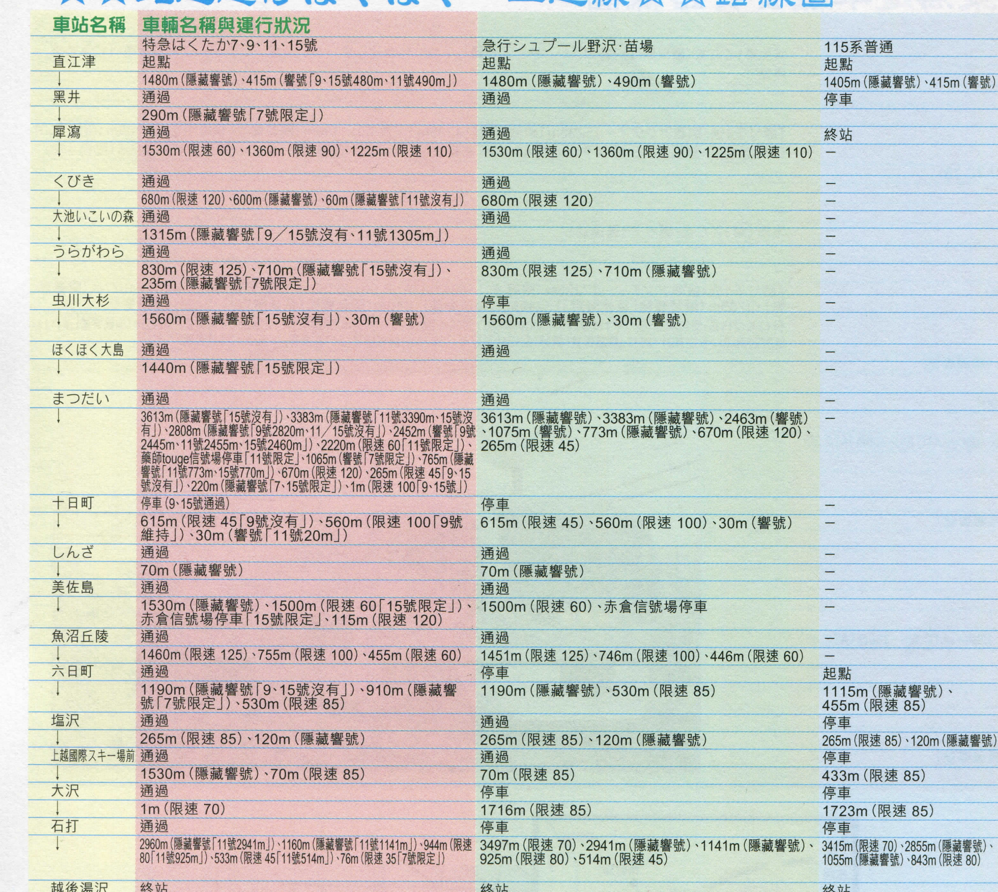
車站名稱	車輛名稱與運行狀況	
	こまち4、12、22號（E3系）	特急こまくさ6號（485系）／特急秋田リレー6號（キハ110系300番台）／快速かまくら4號（701系）／701系普通
秋田	起點	起點
↓	開車時（隱藏響號）、1690m（限速 55）、1445m（限速 80）、793m（Section開始）、698m（Section通過）	1720m（限速 35）、1275m（隱藏響號）、790m（Section開始「リレー6號沒有」）、694m（Section通過「リレー6號沒有」）、228（限速 45）
四ツ小屋	通過	通過（普通、4號停車）
↓	1000m（限速 90）、850m（限速 110）（隱藏響號「こまち6號、普通沒有、4號50m」）	1330m（限速 45「普通、4號限定」）、830m（隱藏響號「普通限定、4號沒有」）、157m（限速 45「普通、4號95m」）、120m
和田	通過	通過（普通、4號停車）
↓	970m（限速 90）、830m（限速 110）	1424m（限速 45「普通、4號限定」）、860m（隱藏響號「リレー6號880m、普通763m、4號840m」）
大張野	通過	通過（普通停車）
↓	1920m（隱藏響號「22號沒有」）、1830m（限速 80）、1710m（限速 90）、1600m（限速 100）、950m（隱藏響號）	946m（隱藏響號「普通930m、4號沒有」）、196m（限速 45「普通184m」）、190m（隱藏響號「こまくさ6號限定」）
羽後境	通過	通過（普通停車）
↓	1375m（限速 90／隱藏響號「12、22號沒有」）、990m（隱藏響號）	1650m（限速 45「普通限定」）、1411m（限速 70「普通1350m」）、1038m（限速 80「普通977m」）、985m（隱藏響號「リレー6號沒有」）、150m（隱藏響號「普通90m」）
峰吉川	通過	通過（普通停車）
↓	550m（隱藏響號「12號500m、22號沒有」）	510m（隱藏響號「リレー6號沒有、普通475m、4號472m」）、245m（限速 45「普通、4號210m」）、215m（隱藏響號「リレー6號沒有／普通、4號175m」）
刈和野	通過	通過（普通、4號停車）
↓	905m（隱藏響號）	1450m（限速 45「普通、4號限定」）、234m（限速 45「普通220m」）
神宮寺	通過	通過（普通停車）
↓	1110m（限速 100）、990m（隱藏響號）、545m（Section開始）、450m（Section通過）、150m（限速 55／隱藏響號「12號限定」）	1578m（限速 45「普通限定」）、1015m（隱藏響號「4號沒有」）、559m（Section開始「リレー6號沒有」）、465m（Section通過「リレー6號沒有」）、370m（隱藏響號「リレー6號限定」）、220m（限速 45）、185m（隱藏響號）
大曲	停車	終站
	こまち4、12、22號（E3系）	701系5000番台普通
大曲	起點	起點
↓	開車時（隱藏響號）、950m（限速 55）、850m（限速 85）	950m（限速 55）、850m（限速 80）
北大曲	通過	停車
↓	160m（隱藏響號「22號沒有」）	115m（隱藏響號）
羽後四ツ屋	通過	停車
↓		
金遣-見內	通過	停車
↓	350m（隱藏響號）、200m（隱藏響號）	181m（隱藏響號）
羽後長野	通過	停車
↓		
鶯野	通過	停車
↓	540m（隱藏響號）、190m（限速 75）	505m（隱藏響號）、155m（限速 75）
角館	停車（22號通過）	停車
↓	928m（限速 75「22號維持」）	925m（限速 75）、100m（隱藏響號）
生田	通過	停車
↓		
神代	通過	停車
↓	1740m（限速 90）、1360m（隱藏響號）、1358m（Section開始）、1316m（Section通過）、600m（隱藏響號）	1710m（限速 85）、1333m（隱藏響號）、1325m（Section開始）、1286m（Section通過）、570m（隱藏響號）、132m（隱藏響號）
刺巻	通過	停車
↓	815m（隱藏響號）、510m（隱藏響號）、195m（限速 75）	815m（隱藏響號）、510m（隱藏響號）、195m（限速 75）
田沢湖	停車（22號通過）	停車
↓	3862m（限速 75）、3000m（響號）、2850m（隱藏響號）、2750m（響號）、2600m（響號）、2350m（響號）、2250m（響號）、2050m（響號）、1630m（隱藏響號）、1340m（響號）、275m（隱藏響號）	3862m（限速 75）、3000m（響號）、2850m（隱藏響號）、2750m（響號）、2600m（響號）、2350m（響號）、2255m（響號）、2045m（響號）、1630m（隱藏響號）、1560m（隱藏響號）、1510m（大池沢信號場停車）、1340m（響號）、1165m（隱藏響號）、480m（隱藏響號）、275m（隱藏響號）
赤渕	通過	停車
↓		
春木場	通過	停車
↓	660m（隱藏響號「12號620m」）	
雫石	停車（12、22號通過）	停車
↓	400m（隱藏響號「22號沒有」）	865m（隱藏響號）
小岩井	通過	停車
↓	200m（隱藏響號「12、22號沒有」）	
大釜	通過	停車
↓	600m（Section開始）、530m（Section通過）	980m（隱藏響號）、716m（Section開始）、647m（Section通過）
盛岡	停車（0m連結）	終站
	こまち4、12、22號／やまびこ48號／Maxやまびこ70、46號（E1、E3＋E2、E3＋200系、E4、200系、E3＋200系3000番台）	
盛岡	起點	
↓	開車時（ATC 210）、7050m（ATC 245「4號」、ATC 210「48號」、ATC 240「12號」、ATC 275「22號」）、2850m（ATC 210）、1750m（ATC 160）、1000m（ATC 110）、550m（ATC 70）、180m（ATC 30）	
新花巻	終站	

ほくほく、上越線

隱藏路線出現條件>>

☆總行車距離「達1100 km」便出現『急行シュプール野沢・苗場』
☆總行車距離「達1400 km」便出現『115系—直江津～犀潟』
☆無續關完成『はくたか7、9及11號』的話，便會出現『はくたか15號』
☆完成『所有京濱東北線北行』的話，便會出現『L特急とき12號』

☆☆北越急行ほくほく、上越線☆☆路線圖



車站名稱	車輛名稱與運行狀況				
	特急はくたか7、9、11、15號	急行シュプール野沢‧苗場	115系普通	とき12號	HK-100快速／HK-100普通1、2
直江津	起點	起點	起點	—	起點
↓	1480m（隱藏響號）、415m（響號「9、15號480m、11號490m」）	1480m（隱藏響號）、490m（響號）	1405m（隱藏響號）、415m（響號）	—	1675m（限速 35）、1475m（隱藏響號）、485m（響號）
黑井	通過	通過	停車	—	通過
↓	290m（隱藏響號「7號限定」）			—	267m（限速 45）
犀瀉	通過	通過	終站	—	停車
↓	1530m（限速 60）、1360m（限速 90）、1225m（限速 110）	1530m（限速 60）、1360m（限速 90）、1225m（限速 110）	—	—	1340m（限速 90「全普通1360m」）、1205m（限速 110「全普通1225m」）
くびき	通過	通過	—	—	停車
↓	680m（限速 120）、600m（隱藏響號）、60m（隱藏響號「11號沒有」）	680m（限速 120）	—	—	600m（隱藏響號「普通2-577m」）、7m（隱藏響號「普通1-60m」）
大池いこいの森	通過	通過	—	—	通過「普通停車」
↓	1315m（隱藏響號「9／15號沒有、11號1305m」）		—	—	1370m（隱藏響號「普通1-1307m」）
うらがわら	通過	通過	—	—	停車
↓	830m（限速 125）、710m（隱藏響號「15號沒有」）、235m（隱藏響號「7號限定」）	830m（限速 125）、710m（隱藏響號）	—	—	710m（隱藏響號）、290m（限速 60「普通1限定」）
虫川大杉	通過	停車	—	—	停車
↓	1560m（隱藏響號「15號沒有」）、30m（響號）	1560m（隱藏響號）、30m（響號）	—	—	1854m（限速 60「普通1限定」）、1530m（隱藏響號「普通1-1560m、2-1537m」）
ほくほく大島	通過	通過	—	—	停車
↓	1440m（隱藏響號「15號限定」）		—	—	2285m（響號）、1420m（限速 60「普通1限定」）、明儀信號場停車「普通1限定」
まつだい	通過	通過	—	—	停車
↓	3613m（隱藏響號「15號沒有」）、3383m（隱藏響號「11號3390m、15號沒有」）、2808m（隱藏響號「9號2820m、11／15號沒有」）、2452m（響號「9號2445m、11號2455m、15號2460m」）、2220m（限速 60「11號限定」）、藥師touge信號場停車「11號限定」、1065m（響號「7號限定」）、765m（隱藏響號「11號773m、15號770m」）、670m（限速 120）、265m（限速 45「9、15號沒有」）、220m（隱藏響號「7、15號限定」）、1m（限速 100「9、15號」）	3613m（隱藏響號）、3383m（隱藏響號）、2463m（響號）、1075m（響號）、773m（隱藏響號）、670m（限速 120）、265m（限速 45）	—	—	3546m（隱藏響號「普通1限3565m」）、3316m（隱藏響號「普通1-3335m、2沒有」）、2740m（隱藏響號「普通1限2756m、2沒有」）、2386m（響號「普通1-2405m」）、2170m（隱藏響號「快速限定」）、995m（響號「普通1-1020m、2-1006m」）、706m（隱藏響號「普通1限725」）、198m（限速 45「普通1限245」）、150m（隱藏響號「普通1-170m、2沒有」）
十日町	停車（9、15號通過）	停車	—	—	停車
↓	615m（限速 45「9號沒有」）、560m（限速 100「9號維持」）、30m（響號「11號20m」）	615m（限速 45）、560m（限速 100）、30m（響號）	—	—	682m（限速 45「普通1-663m」）、560m（限速 100）、15m（響號「快速限定」）
しんざ	通過	通過	—	—	通過「全普通停車」
↓	70m（隱藏響號）	70m（隱藏響號）	—	—	869m（響號「全普通限定」）、70m（隱藏響號）
美佐島	通過	通過	—	—	通過「全普通停車」
↓	1530m（隱藏響號）、1500m（限速 60「15號限定」）、赤倉信號場停車「15號限定」、115m（限速 120）	1500m（限速 60）、赤倉信號場停車	—	—	1500m（限速 60「普通1限定」）、赤倉信號場停車「普通1限定」
魚沼丘陵	通過	通過	—	—	通過「全普通停車」
↓	1460m（限速 125）、755m（限速 100）、455m（限速 60）	1451m（限速 125）、746m（限速 100）、446m（限速 60）	—	—	345m（限速 60）
六日町	通過	停車	起點	起點	停車「普通1終站」
↓	1190m（隱藏響號「9、15號沒有」）、910m（隱藏響號「7號限定」）、530m（限速 85）	1190m（隱藏響號）、530m（限速 85）	1115m（隱藏響號）、455m（限速 85）	1185m（隱藏響號）、356m（限速 85）	1640m（限速 35「普通2-1542m」）、1185m（隱藏響號）、530m（限速 85「普通2-432m」
塩沢	通過	通過	停車	通過	通過「普通2停車」
↓	265m（限速 85）、120m（隱藏響號）	265m（限速 85）、120m（隱藏響號）	265m（限速 85）、120m（隱藏響號）	265m（限速 85）	265m（限速 85）、120m（隱藏響號）
上越國際スキー場前	通過	通過	停車	通過	通過
↓	1530m（隱藏響號）、70m（限速 85）	70m（限速 85）	433m（限速 85）	70m（限速 85）	200m（隱藏響號）、70m（限速 85）
大沢	通過	停車	停車	通過	通過
↓	1m（限速 70）	1716m（限速 85）	1723m（限速 85）	1m（限速 70）	1m（限速 70）
石打	通過	停車	停車	通過	通過
↓	2960m（隱藏響號「11號2941m」）、1160m（隱藏響號「11號1141m」）、944m（限速 80「11號925m」）、533m（限速 45「11號514m」）、76m（限速 35「7號限定」）	3497m（限速 70）、2941m（隱藏響號）、1141m（隱藏響號）、925m（限速 80）、514m（限速 45）	3415m（限速 70）、2855m（隱藏響號）、1055m（隱藏響號）、843m（限速 80）	2876m（隱藏響號）、2535m（隱藏響號）、1076m（隱藏響號）、864m（限速 80）	2823m（隱藏響號）、1023m（隱藏響號「普通2-1013m」）、800m（限速 80）、389m（限速 45）、76m（限速 35）
越後湯沢	終站	終站	終站	終站	終站

山手線

隱藏路線出現條件>>

☆完成『山手線內回線』的話，便會出現『205系內回線往上野方向』

☆☆山手線☆☆內回線路線圖



車站名稱	車輛名稱與運行狀況
	205系、103系
涉谷	起點
↓	ATC 75、800m（ATC 65）、250m（ATC 45）
惠比壽	停車
↓	1050m／1000m（ATC 65）、500m（ATC 45）
目黑	停車
↓	ATC 75、550m／400m（ATC 65）、270m（隱藏響號）
五反田	停車
↓	
大崎	起點／停車／終點
↓	ATC 65、1250m（ATC 75）、700m（ATC 65）、450m（ATC 45）、272m（隱藏響號）
品川	停車
↓	ATC 90、1100m（ATC 45）、550m（ATC 75／65）、200m（ATC 45）
田町	停車
↓	開車時（隱藏響號）、869m（隱藏響號）、600m／500m（ATC 75）
浜松町	停車
↓	630m（ATC 75）、380m／250m（ATC 65）、150m（ATC 45／＋隱藏響號）
新橋	停車
↓	ATC 75、800m／850m（ATC 75）、600m（ATC 65）、300m／200m（ATC 65／45）、220m（隱藏響號）
有樂町	停車
↓	690m／650m（ATC 65）、255m（隱藏響號）、100m（ATC 25）
東京	終點（隱藏線停車站）
↓	915m（隱藏響號）、750m（ATC 75）、500m（ATC 65）、200m（ATC 45）
神田	停車
↓	500m（ATC 65）
秋葉原	停車
↓	
御徒町	停車
↓	
上野	終點

京濱東北線・東海道線





隱藏路線出現條件>>

☆完成『北行線』的話，便會出現『北行103系快速』
☆完成『南行線』的話，便會出現『南行103系』
☆完成『所有東海道線』的話，便會出現『特急スーパービュー踊り子1號』
☆完成『遊戲內84條路線』的話，便會出現『特急第1こだま』

☆☆京浜東北北行＋東海道本線☆☆路線圖

車站名稱	車輛名稱與運行狀況	
	209系、103系	特急第1こだま（關東圏段）、特急スーパービュー踊り子1號、特急踊り子111號、快速アクティー、211系普通、113系普通
横浜	終站	終站
↑	1000m（ATC 75）、200m（ATC 45）	—
東神奈川	停車	—
↑	250m（ATC 65）	『踊り子1號、快速アクティー』5238m（隱藏響號）、4335m（限速 90）、335m（隱藏響號「快速限定」）、305m（限速 100）
新子安	停車	『113系普通、第1こだま、踊り子111號』5257m（隱藏響號）、4373m（限速 90）、350m（隱藏響號）、325m（限速 100）
↑	1300m（ATC 75）、800m（ATC 90）、250m（ATC 75）	—
鶴見	停車	—
↑	645m（隱藏響號）	—
川崎	停車	停車（第1こだま、踊り子1號通過）
↑	ATC 90、810m（響號）	—
蒲田	停車	—
↑	ATC 90、1350m（隱藏響號）、300m（ATC 65）	『踊り子1號、快速アクティー』7293m（限速 65）、5941m（限速 90）、5363m（隱藏響號「快速限定」）、4077m（隱藏響號）、3703m（隱藏響號「快速限定」）、2498m（隱藏響號）、840m（隱藏響號「快速限定」）、340m（隱藏響號）
大森	停車	『113系、211系、第1こだま、踊り子111號』7312m（限速 65）、5960m（限速 90）、5382m（隱藏響號）、4096m（隱藏響號）、3722m（隱藏響號「第1、111號3727m、211系沒有」）、2517（隱藏響號「第1限定、211系沒有」）、870m（隱藏響號「211系沒有」）、350m（隱藏響號）
↑	1170m（隱藏響號）、250m（ATC 75）、150m（隱藏響號）	—
大井町	停車	—
↑	ATC 75、1970m（隱藏響號）、1100m（ATC 90）	—
品川	起點	起點
↓	ATC 75、1659m／開車時（隱藏響號）、1100m（ATC 45）、600m（ATC 65）、400m（ATC 25）	—
田町	停車	—
↓	750m（ATC 65）、500m（ATC 75）	—
浜松町	停車／通過	—
↓	800m（ATC 45）、250m（ATC 65）、220m（隱藏響號）	—
新橋	停車／通過	—
↓	850m（ATC 75）、200m（ATC 45）	—
有樂町	停車／通過	—
↓	650m（ATC 65／25）、260m（隱藏響號）	—
東京	停車	—
↓	915m／開車時（隱藏響號）、750m（ATC 45／75）、500m（ATC 65）、200m（ATC 45）	—
神田	停車／通過	—
↓	500m（ATC 65／25）	—
秋葉原	停車	—
↓	500m（ATC 65）	—
御徒町	停車／通過	—
↓	500m（ATC 45）、250m（ATC 25）、245m（隱藏響號）	—
上野	終站	—

嵯峨野線

隱藏路線出現條件>>

☆總行車距離「達300 km」便出現『快速丹後94號』
☆總行車距離「達1000 km」便出現『特急あさしお10號』

☆☆嵯峨野線☆☆路線圖

車站名稱	車輛名稱與運行狀況
	DD51、キハ40系、キハ40+58系、急行丹後2號、快速丹後94號、特急あさしお10號
龜岡	起點
↓	328m（限速 60「2、94、10號345m、40系250m」）
馬堀	停車「2、94、10號通過」
↓	1279m（限速 60「2、94、10號沒有、40系1350m」）、1107m（隱藏響號）、970m（限速 65「40系962m」）、865m（響號「2、94、10號870m」）、715m（隱藏響號「94號沒有」）、615m（響號「2、94、10號625m、40系607m」）、465m（隱藏響號「94、10號沒有」）、325m（響號）、295m（限速 60「40系287m」）
保津峡	停車「2、94、10號通過」
↓	1055m（響號「40系1002m」）、750m（隱藏響號「94、10號沒有」）、580m（隱藏響號「40+58系、10號限定」）、565m（限速 60「40系515m」）、360m（限速 35「2、94、10號沒有、40系310m」）、1m（限速 55「2號限定」）
嵯峨	停車「2、10號通過」
↓	765m（限速 35「2、10號沒有、40系815m、94號764m」）、697m（限速 55「2、94、10號沒有」）、603m（隱藏響號）、238m（限速 60「2、94、10號沒有、40系、40+58系252m」）
太秦	停車「2、94、10號通過」
↓	775m（限速 60「2、94、10號沒有、40系725m」）、320m（隱藏響號「40系270m、94、10號沒有」）、276m（限速 60「40系226m」）
花園	停車「2、94、10號通過」
↓	1187m（限速 60「2、10號沒有、40系1159m」）、965m（隱藏響號「40系887m」）、633m（限速 60「40系555m」）、520m（隱藏響號「40系沒有」）
二条	「10號通過」
↓	829m（限速 60「40系859m、10號沒有」）
丹波口	停車「2、94、10號通過」
↓	1425m（限速 60「2、94、10號沒有、40系1473m」）、395m（限速 35）、325m（隱藏響號）
京都	終點

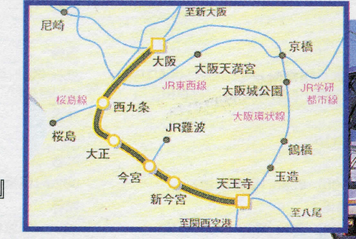
京都線

隱藏路線出現條件＞＞

☆總行車距離「達100 km」便出現『207系普通』
☆總行車距離「達200 km」便出現『223系新快速』
☆總行車距離「達350 km」便出現『201系普通』
☆總行車距離「達450 km」便出現『特急スーパー雷鳥26號』
☆總行車距離「達500 km」便出現『急行たかやま』
☆總行車距離「達800 km」便出現『117系新快速』
☆完成『201系普通』的話，便會出現『103系普通』
☆完成『221系快速』的話，便會出現『113系快速』
☆無續關完成『L特急雷鳥14號』的話，便會出現『L特急雷鳥22號』
☆無續關完成『特急スーパー雷鳥26號』的話，便會出現『特急サンダーバード8號』
☆無續關完成『117系新快速』的話，便會出現『153系新快速』
☆完成『所有嵯峨野線』的話，便會出現『快速嵯峨野ホリデー號』

☆☆京都線☆☆路線圖

車站名稱	車輛名稱與運行狀況				
	103、201、205、207系普通	新快速117、153、221、223系	快速113、221系	急行きたぐに、たかやま、特急サンダーバード8號、雷鳥14、22號、スーパー雷鳥26號、白鳥、第1こだま	嵯峨ホリデー號
京都	起點	起點	起點	起點	起點
↓	1290m（限速 45）	1352m（限速 45）、265m（隱藏響號「221系限定」）	1352m（限速 45「221系沒有」）、1314m（限速 35「221系限定」）、1262m（限速 45「221系限定」）	1345m（限速 45）	990m（限速 35）、944m（限速 45）、895m（限速 60）、445m（限速 45）、400m（隱藏響號）、1m（限速 45）
西大路	停車	通過	通過「221系停車」	通過	「梅小路」通過
↓	1130m（響號）、180m（限速 60）	1150m（響號「117系隱藏響號」）	1150m（隱藏響號）、1130m（響號「221系限定」）、180m（限速 60「221系限定」）	1150m（響號「第1沒有、『急行きたぐに』變隱藏響號」）	870m（限速 75）、310m（限速 60）
向日町	停車	通過	通過「221系停車」	通過	通過
↓	1610m（限速 60）、196m（限速 60）		1610m（限速 60「221系限定」）、225m（隱藏響號）、196m（限速 60「221系限定」）	240m（隱藏響號「『急行きたぐに』限定）	
長岡京	停車	通過	停車	通過	通過
↓	1123m（限速 60）、200m（隱藏響號「103系沒有」）、157m（限速 60）	815m（隱藏響號「153系限定」）、221m（隱藏響號「153系230m、221系225m」）	1123m（限速 60「221系限定」）、220m（隱藏響號「221系210m」）、157m（限速 60「221系限定」）	240m（隱藏響號「第1、8、22、26號、たかやま沒有」）	225m（隱藏響號）
山崎	停車	通過	通過「221系停車」	通過	通過
↓	1405m（限速 60）、1380m（響號「103系限定」）、820m（隱藏響號）	245m（限速 60「153系沒有、221系205m」）	1426m（限速 60「221系限定」）、842m（隱藏響號「221系限定」）、245m（限速 60「221系240m」）		205m（限速 60）
高槻	停車「201系起點」	停車	停車	通過	停車
↓	500m（隱藏響號）	644m（限速 60「153系沒有、221系684m」）、230m（限速 110）、200m（隱藏響號）	644m（限速 60「221系684m」）、630m（限速 40「221系限定」）、230m（限速 110）、200m（隱藏響號）	230m（限速 110）、200m（隱藏響號「白鳥、たかやま沒有」）	662m（限速 60）、230m（限速 110）、200m（隱藏響號）
攝津富田	停車	通過	通過	通過	通過
↓	700m（隱藏響號「103系	730m（隱藏響號「117系沒有」）、245m	720m（隱藏響號「221系700m」）、245m（限速 90「221系沒有」）	730m（隱藏響號「8、22號沒有」）、245m（限速 90）	720m（隱藏響號）、245m（限速 90）沒有」）（限速 90）
茨木	停車	通過	停車	通過	通過
↓	200m（隱藏響號）	200m（隱藏響號「221系沒有」）	200m（隱藏響號「221系沒有」）	200m（隱藏響號「14、26號、白鳥沒有」）	200m（隱藏響號）
千里丘	停車	通過	通過	通過	通過
↓					
岸邊	停車	通過	通過	通過	通過
↓	200m（隱藏響號）	210m（隱藏響號）	210m（隱藏響號「221系215m」）	210m（隱藏響號「26號、白鳥、たかやま沒有」）	210m（隱藏響號）
吹田	停車	通過	通過	通過	通過
↓	385m（隱藏響號「207系沒有」	390m（隱藏響號「153、221系限定」）	390m（隱藏響號「221系385m」）	390m（隱藏響號「8、22、26號、たかやま沒有」）	390m（隱藏響號）
東淀川	停車	通過	通過	通過	通過
↓	195m（限速 95）	381m（限速 45「153系沒有」）、273m（限速 95「153系180m」）	381m（限速 45「221系沒有」）、273m（限速 95「221系195m」）	265m（限速 95「たかやま180m」）	180m（限速 95）
新大阪	停車	停車	停車	停車「第1通過」	停車
↓	1658m（限速 95）、1130m（隱藏響號）、585m（限速 75）、330m（限速 30）	1703m（限速 95「153系限定、221系1746m」）、1235m（隱藏響號「153系1145m、221系沒有」）、666m（限速 75「153系585m、221系626m」）、330m（限速 30「153系限定」）	1746m（限速 95「221系限定」）、1220m（隱藏響號「221系1185m」）、666m（限速 75「221系626m」）	1660m（限速 95「第1沒有、たかやま1703m」）、1190m（隱藏響號「たかやま1140m」）、625m（限速 75「たかやま585m」）、370m（限速 30「たかやま330m」）	1703m（限速 95）、1145m（隱藏響號）、585m（限速 75）、330m（限速 30）
大阪	終站	終站	終站	終站	終站



大阪環狀線

隱藏路線出現條件＞＞

☆總行車距離「達150 km」便出現『103系區間特快』
☆總行車距離「達400 km」便出現『關空快速37號』
☆總行車距離「達1200 km」便出現『やまとじライナー2號』
☆無續關完成『關空快速37號』的話，便會出現『關空特快ウイング3號』



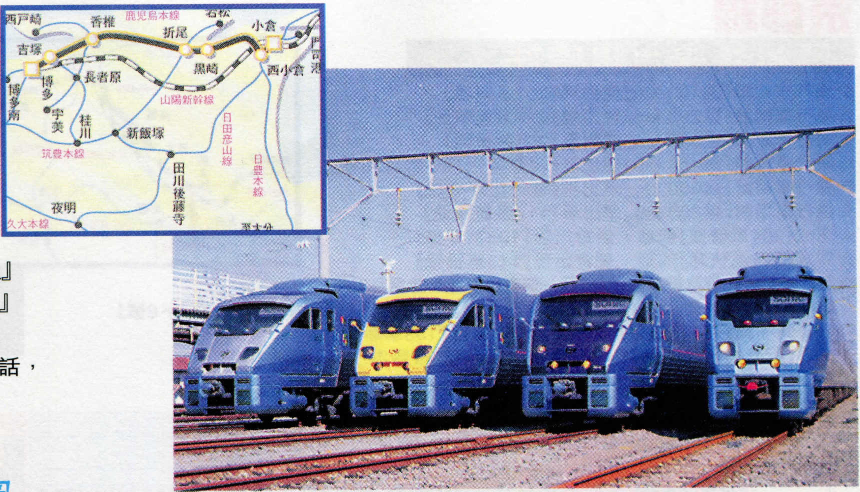
☆☆大阪環狀線內回線☆☆路線圖

車站名稱	車輛名稱與運行狀況	
	103系區間快速、普通	關空快速ウイング3號、37號、大和、關空紀州、やまとじライナー2號
大阪	起點	起點
↓	580m（隱藏響號「普通限定」）、57m（限速 85）	580m（穩藏響號「37沒有」）、57m（限速 85）
福島	停車	通過
↓	858m（限速 85）、190m（隱藏響號「普通限定」）	190m（隱藏響號「關空紀州限定」）
野田	停車	通過
↓	189m（限速 90）、180m（隱藏響號「普通限定」）	189m（限速 90）、180m（隱藏響號「大和、關空紀州、2號限定」）
西九条	停車	停車「3號、2號通過」
↓	1102m（限速 90）、999m（限速 85）、810m（響號「普通限定」）、679m（限速 90）、190m（隱藏響號「普通限定」）	1084m（限速 90「37號、大和限定、關空紀州1102m、2號沒有」）、999m（限速 85「37號、大和981m」）、800m（響號「37號、大和790m」）、679m（限速 60「37號、大和661m」）、185m（響號「關空紀州限定」）
弁天町	停車	停車「3號、2號通過」
↓	847m（限速 60）、500m（穩藏響號）	847m（限速 60）、500m（隱藏響號「3、37、2號沒有」）
大正	停車	通過
↓	1130m（隱藏響號「普通1140m」）、200m（隱藏響號）	1130m（隱藏響號「37、2號沒有」）、200m（隱藏響號）
芦原橋	停車	通過
↓		
今宮	停車	通過
↓	278m（限速 60）、205m（隱藏響號「普通限定」）	278m（限速 60）、220m（隱藏響號「37號、大和、關空紀州限定」）
新今宮	停車	停車「3、2號通過」
↓	1038m（限速 60「普通沒有」）、610m（隱藏響號「普通限定」）、190m（響號「普通255m」）、169m（限速 60「普通226m」）	1038m（限速 60「3號沒有」）、580m（穩藏響號「37號沒有」）、190m（響號）、169m（限速 60）、30m（隱藏響號「37號限定」）
天王寺	終站	終站

鹿兒島本線

隱藏路線出現條件>>

☆總行車距離「達250 km」便出現『715系普通』
☆總行車距離「達700 km」便出現『にちりんシーガイア5號』
☆總行車距離「達1300 km」便出現『キハ40系普通』
☆總行車距離「達1500 km」便出現『特急はやぶさ』
☆完成『811系快速』的話，便會出現『415系快速』
☆無續關完成『ソニック13號』及『にちりん19』的話，便會出現『ソニック1號』



☆☆鹿兒島本線☆☆路線圖

車站名稱	車輛名稱與運行狀況		
	キハ40、715系、813系、415系普通	811系、415系快速	特急ソニック1號、にちりんシーガイア5號、ソニック13號、にちりん19號、はやぶさ
博多	起點	起點	起點
↓	1111m（限速 60）、866m（限速 80）、240m（限速 45）	1135m（限速 60）、935m（限速 80）、309m（限速 45）	1128m（限速 60）、928m（限速 80）、289m（限速 115「13號120」）
吉塚	停車	停車	通過
↓	760m（限速 45）、616m（隱藏響號）、415m（隱藏響號「715、813系沒有」）、120m（限速 115）	790m（限速 45）、715m（隱藏響號）、219m（限速 115）	715m（隱藏響號）、219m（限速 120「5、19號限速115、はやぶさ沒有」）
箱崎	停車	通過	通過
↓	1689m（隱藏響號「715系沒有」）、1405m（Section開始）、1306m（Section通過）、1230m（限速 85）、1160m（響號）、761m（限速 110）、475m（限速 105）、230m（限速 45）	1735m（隱藏響號「415系沒有」）、1452m（Section開始）、1355m（Section通過）、1280m（限速 85）、1205m（響號）、811m（限速 110）、525m（限速 105）、280m（限速 45）	1720m（隱藏響號「13號、はやぶさ1750m、5、19號限定」）、1398m（Section開始「5、19號1428m、13號、はやぶさ1465m」）、1304m（Section通過「5、19號1331m、13號、はやぶさ1369m」）、1305m（限速 95「13號限定、はやぶさ85」）、1230m（限速 85「3、19號1255m、はやぶさ沒有」）、1155m（響號「3、19號1180m、13號1220m、はやぶさ1215m」）、847m（限速 125「13號、はやぶさ沒有」）、761m（限速 110「3、19號786m、はやぶさ沒有」）、527m（限速 115「13號」）、475m（限速 105「3、19號500m」）、284m（限速 120「13號」）、230m（限速 45「3、19號255m」）
香椎	停車「40系終站」	停車	通過「1、3、19號停車」
↓	995m（限速 45）、156m（穩藏響號）	1032m（限速 45）、240m（穩藏響號）	1079m（限速 45「5、19號1057m、13號、はやぶさ沒有」）、240m（穩藏響號）
九產大前	停車	通過	通過
↓	280m（隱藏響號）、186m（限速 45）	206m（限速 115）	206m（限速 115「13號120、はやぶさ沒有」）、310m（隱藏響號「13號、はやぶさ沒有」）
筑前新宮	停車	通過	通過
↓	1735m（限速 45）、697m（Section開始）、617m（Section通過）、358m（隱藏響號「813系沒有」）、165m（限速 35）	739m（Section開始）、659m（Section通過）、400m（隱藏響號）、）208m（限速 115	739m（Section開始）、659m（Section通過）、400m（隱藏響號）、208m（限速 115「13號120、はやぶさ沒有」）
古賀	停車	通過	通過
↓	1113m（限速 35）、195m（隱藏響號）	220m（隱藏響號「415系沒有」）	220m（隱藏響號「13、19號、はやぶさ限定」）
千鳥	停車	通過	通過
↓	98m（限速 110）、290m（隱藏響號「813系限定」）	365m（穩藏響號）、172m（限速 110）	390m（隱藏響號「13、19號、はやぶさ限定」）、195m（限速 110「はやぶさ沒有」）
福間	停車	停車	通過
↓	1304m（限速 110）、1033m（限速 90「813系70」）	1230m（限速 110）、1020m（限速 70）、220m（隱藏響號）	1033m（限速 70「13號90」）、220m（隱藏響號「19號限定」）
東福間	停車	通過	通過
↓	1440m（限速 70「813系1418m」）、865m（隱藏響號）		
東鄉	停車	停車	通過
↓	970m（Section開始）、841m（Section通過）、620m（限速 115）、214m（限速 45）	1036m（Section開始「415系1019m」）、906m（Section通過「415系890m」）、685m（隱藏響號）、616m（限速 115「415系661m」）	1036m（Section開始）、906m（Section通過）、700m（隱藏響號「5、13、19號、はやぶさ限定」）、676m（限速 115「13號120、はやぶさ沒有」）
赤間	停車	停車	通過
↓	1070m（限速 45）	1032m（限速 115）	
教育大前	停車	通過	通過
↓	823m（限速 105）、786m（隱藏響號）	892m（限速 105）、855m（隱藏響號）	892m（限速 105「13號限速 120、はやぶさ沒有」）、855m（隱藏響號）
海老津	停車	停車「415系通過」	通過
↓	20m（限速 100）	325m（隱藏響號）、90m（限速 100）	330m（隱藏響號「13、19號限定」）、90m（限速 100「はやぶさ沒有」）
遠賀川	停車	通過	通過
↓	945m（限速 100）、530m（響號）	650m（響號）	655m（響號）
水巻	停車	通過	通過
↓	345m（限速 30）、250m（隱藏響號）	333m（限速 55）、260m（隱藏響號「415系250m」）	333m（限速 55）、270m（隱藏響號「はやぶさ255m、5、19號限定」）
折尾	停車「415系起點」	停車	停車「はやぶさ通過」
↓	1918m（限速 30「415系2000m」）、1498m（隱藏響號「415系1580m」）、1330m（Section開始「415系1412m」）、1307m（限速 105「415系1389m」）、1230m（Section通過「415系1311m」）、610m（限速 85「415系692m」）	1999m（限速 55）、1580m（隱藏響號）、1413m（Section開始）、1389m（限速 105）、1313m（Section通過）、692m（限速 85）	1937m（限速 55「5、13、19號1958m、はやぶさ沒有」）、1500m（隱藏響號「5、13、19號1539m、はやぶさ1580m」）、1330m（Section開始「5、13、19號1372m、はやぶさ1413m」）、1307m（限速 105「5、19號1348m、13號1348m-115、はやぶさ沒有」）、1231m（Section通過「5、13、19號1272m、はやぶさ1313m」）、610m（限速 85「5、19號651m、13號651m-95、はやぶさ692m」）
黑崎	停車	停車	停車
↓	1000m（限速 110「415系1019m」）	1019m（限速 110）、190m（隱藏響號「415系沒有」）	1032m（限速 110「5號、はやぶさ沒有、13號120」）、210m（隱藏響號「13、19號限定」）
八幡	停車	停車	通過
↓	240m（隱藏響號「415系限定」）		
枝光	停車	通過「415系停車」	通過「19號停車」
↓	600m（隱藏響號「813、415系限定」）、528m（限速 115）	600m（穩藏響號）、528m（限速 115）	600m（穩藏響號）、528m（限速 115「13號120、はやぶさ沒有」）
戶畑	停車	停車	通過「5、19號停車」
↓	175m（隱藏響號「813系限定」	220m（隱藏響號「415系沒有」）	
九州大工前	停車	通過	通過
↓		650m（隱藏響號「415系限定」）	655m（隱藏響號「19號限定」）
西小倉	停車	通過	通過
↓	1230m（限速 85「415系沒有」）、480m（隱藏響號「415系520m、813系」）、298m（限速 45「415系338m、813系」）	510m（隱藏響號）、370m（限速 45）	510m（隱藏響號「はやぶさ525m、5、13、19號限定」）、310m（限速 45「13號340m、19號370m、はやぶさ344m」
小倉	終站	終站	終站

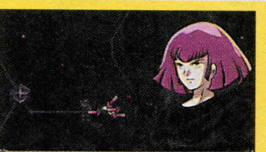
★：今期新增之遊戲
■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

PlayStation



2月

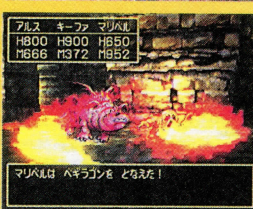
10日	■機動戰士GUNDAM 基力之野望～自護之系譜～	BANDAI	6800日圓	SLG



極受GUNDAM迷歡迎的《基力之野望》再次在PS上登場！今次不單止故事可以發展到Z GUNDAM年代，整個遊戲更有十個勢力之多，單是要玩盡它們可是要花一番功夫。另外遊戲還會視玩者在一年戰爭中的成績來決定是否進入第二部劇情，爆機後更有難易度調較，絕對照顧了高手們的需要。



在《FF9》的資料正式公開之前，相信《VAGRANT STORY》會是各位SQUARE FANS最期待的作品。看過畫面後，真的很難想像PS的畫質竟然仍有改善的餘地。而且從最新公開的「LIMB SYSTEM」當中，可以得知本遊戲極之考驗玩者臨機應變的能力，在遊戲性方面也是無瑕可擊。



在眾多不利消息當中，《DQ7》終於正式宣佈延期至5月，相信不少DQ迷都感到非常失望。其實《DQ7》的遊戲資料已經公開得七七八八，再度延期難免會令玩者的熱情冷卻下來，並影響到ENIX的宣傳策略。畢竟在PS2推出後才發售好像有點那個……

	007 Tomorrow Never Dies	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	ACT
	NEUES	escot	5800日圓(暫定)	AVG
	WILD ROID 9	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
	20世紀STRIKER列傳	DAZ	5800日圓	SPT
	必殺波子機STATION 2～ARRANGE是GREAT！？～	SUNSOFT	1500日圓	ETC
	VAGRANT STORY	SQUARE	6800日圓(予定)	SRPG
	Pop'n Music 3APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
17日	■THE BISTRO~料理&WINE之職人們	SYSTEM COMPONENT ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	格鬥Game野郎～FIGHTING GAME CREATOR～	INCREMENT P	5800日圓	FIG
	實戰波子機必勝法！Single～Super Star Dust 2～	MAX PET	2500日圓	ETC
	GALLOP RACER 2000	TECHMO	5800日圓	SLG
	Monkey Magic	SUNSOFT	4800日圓	ACT
	AGITO 3	BANPRESTO	6800日圓(予定)	SLG
	VAP BEST THANKS 1800王宮之秘法 TENSION	VAP	1800日圓	RPG
	VAP BEST THANKS 1800古典圍棋殘局集 四神之卷	VAP	1800日圓	TAB
	UKIUKI釣魚天國～追尋魚神傳説～	TEICHIKU	5800日圓	SPT
	大叔時間～小姐來釣魚吧～	VISIT	2800日圓	SPT
	大叔時間～小姐來比試麻雀吧～	VISIT	2800日圓	TAB
	大叔時間～小姐來比試花札吧～	VISIT	2800日圓	TAB
	森田和郎之麻雀	悠紀ENTERPRISES	3800日圓	TAB
	★SPACE INVADERS X	TAITO	2000日圓	STG
24日	THRASHER SK8	WEB SYSTEM	4800日圓	SPT
	VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	PARA! PRO. JUNIOR VOL.5	日本TELNET	2900日圓	ETC
	STRIDER飛龍1&2	CAPCOM	6800日圓(予定)	ACT
	戰略師團～虎！虎！虎！陸戰篇～	DAZ	5800日圓	SLG
	NBA LIVE 2000	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	SNK BEST COLLECTION～幕末浪漫～月華之劍士	SNK	2800日圓	FIG
	電話鈴聲來啊！VOLUME 3	PING KIDS	1980日圓	ETC
	Best of the Best CUTEIN	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	待查
	Best of the Best 波子機帝王	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	ETC
	做職業棒球監督吧！	BANDAI	6800日圓	SLG
	READY2 RUMBLE BOXING	SNK	4800日圓	SLG
	超級機械人大戰α(限定版)	BANPRESTO	9800日圓(予定)	SLG
	眠繭	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	建設機械模擬器 充滿精神！取得牌照興建大廈吧！	FAB	5800日圓	SLG
	DANGAN～彈丸～(暫稱)	KSS	5800日圓(預定)	ACT
	華蘭虎龍學園~心跳篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	6980日圓	SLG
	GUITAR FREAKS APPEND 2ndMIX(暫稱)	KONAMI	2800日圓	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.26 THE TENNIS	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	Simple 1500 SERIES Vol.27 THE SNOWBOARD	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	GALE GUNNER	ASCII	5800日圓	STG
	成為K-1王者！	XING	5800日圓	ACT
	本格派DE 1300日圓ACTION PUZZLE PRISM LAND	HECT	1300日圓	PUZ
	本格派DE 1300日圓TWO SMASH TENNIS	HECT	1300日圓	SPT
	★唱歌～SEIREI SONGS	ENIX	5800日圓	ACT
	★ANGELIQUE DUET(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	★ANGELIQUE SPECIAL2(KOEI The Best)	KOEI	2800日圓	SLG
	★頭文字D(THE BEST)	講談社	2800日圓	RAC
	★日本職業麻雀連盟公認THE職業麻雀 免許皆傳	NAZAT	5800日圓	TAB
下旬	■TONY HAWK'S PRO SKATER	SUCCESS	5800日圓	SPT
	麻雀鳥頭紀行	MEDIA RING	5800日圓	ETC
	GUNDRESS	STARFISH	7800日圓	ETC
2月	■COOL BOARDERS 4	WEB SYSTEM	5800日圓	SPT
	Virtua PACHISLOT 4 北電子OLYMPIC	MAP JAPAN	6800日圓	ETC
	Knights of GENESIS～眾神的黃昏～	escot	5980日圓	SRPG

3月

2日	SuperLite 1500 Series THE GAME MAKER	SUCCESS	1500日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series STAR SWAPE	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series TOWER DREAM 2	SUCCESS	1500日圓	SLG
	SuperLite 1500 Series 巡邏吧！	SUCCESS	1500日圓	ETC
4日	PERFECT FISHING磯釣	SETA	5800日圓	SPT
	PERFECT FISHING 釣BASS	SETA	5800日圓	SPT
	★必殺PACHINSLOT STATION 3	SUNSOFT	4800日圓	SLG
9日	■Rhythm Face	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	SNK BEST COLLECTION The King of Fighters '98 DREAM MATCH NEVER ENDS	SNK	2800日圓	FIG
	DRIVER	SPIKE	5800日圓	RAC
16日	夏色劍術小町	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
	THEME PARK WORLD	ELECTRONICS ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	想見你…your smiles in my heart	KONAMI	6800日圓	SLG
	PANDORA MAX SERIES Vol.3 Rabbish Brayman	PANDONA	1980日圓	AVG
23日	■World Stadium 4	NAMCO	5800日圓	SPT
	The King of Fighters '99	SNK	5800日圓	FIG
	真髓・　仙人 貳號	J · WING	7800日圓(予定)	ETC
	職業指南麻雀「兵」3	CULTURE BRAIN	4980日圓	ETC
	職業麻雀 極PLUS II「廉價版」	ATHENA	2800日圓	ETC
	Money Idol Exchanger「廉價版」	SUNSOFT	2800日圓	PUZ
	HARD EDGE(SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	AVG
	Best of the Best DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	不詳
	Best of the Best FREETALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	2800日圓	SLG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
	筋肉番付Vol.2～往新的界限之挑戰！～	KONAMI	5800日圓	ETC
	THE心理GAME6	VISIT	1500日圓	ETC
	★相睇COMMANDO～為傻瓜情侶打圓場～	ENIZ	5800日圓	SLG
	★JACK直到天空～驚險的青豆樹大登亡！	ENIX	5800日圓	ACT
	★WINNING POST 4 PROGRAM 2000	KOEI	6800日圓	SLG
30日	對戰戀愛Simulation TORIFERUZU魔法學園	ASCII	5800日圓	SLG
	華蘭虎龍學園~心動篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
	HEXAMOON GUARDIANS	INCREMENT P	6800日圓	AVG
	WHATEVER ISLAND	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	Family Prize 1500Yen Series King of Bowling 2～Professional編～	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	Family Prize 1500Yen Series 職業棒球 熱鬥PUZZLE STADIUM	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	PUZ
	Family Prize 1500Yen Series World League Soccer	Coconut Japan Entertainment	1500日圓	SPT
	SuperLite 1500 Series Cotton Original	SUCCESS	1500日圓	STG
	SuperLite 1500 Series SANVEIN	SUCCESS	1500日圓	待查
	SuperLite 1500 Series Monkey Hero	SUCCESS	1500日圓	ACT
	SuperLite 1500 Series Load Runner 2 (暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ACT
	METAL SLUG X	SNK	5800日圓	ACT
	EVE ZERO限定版	NETBRIDGE	9800日圓	AVG
	EVE ZERO	NETBRIDGE	6800日圓	AVG
	PANDORA MAX SERIES Vol.2 呼喚死者的館	PANDONA	1980日圓	AVG
	★音樂工作室 演奏2(廉價版)	ASCII	2800日圓	ETC
	★實況GOLF MASTER 2000	KONAMI	5800日圓(預定)	SPT
下旬	■FIFA 2000 Europra League Soccer	ELECTRONICS ARTS SQUARE	4800日圓	SPT
	Doki Doki Pretty League Lovely Star	XING Entertainment	6800日圓(預定)	SLG
	BRIDGANDINE-GRAND EDITION-	E3 STAFF	6800日圓	SLG
3月	■WIZARDARY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	■LUNA WING～超越時空的聖戰～	翔泳社	6800日圓(預定)	SRPG
	PACHISLOT帝王5～	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	Simple 1500 SERIES Vol.25 THE競馬	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	MONSTER FARM BATTLE CARD	TECHMO	5800日圓(暫定)	ETC
	名叫絆的頸鏈WITH TOY BOX	NEC INTERCHANNEL	6800日圓(暫定)	AVG
	METRIOD R Parts Collection	IMAGINEER	2800日圓	ETC
	創造DISK DERRBY的名馬吧！！	DAZ	5800日圓(暫定)	SLG
	Parlor！Pro Junior Vol.6	日本TELENET	2900日圓	ETC
	在遙遠的時空中	KOEI	6800日圓	待查
	RAYCRISES	TAITO	5800日圓	STG
	你的STEADY	CD BROS	價格未定	AVG
	聖戰士登霸	BANDAI	6800日圓(暫定)	SRPG
	決定！HERO學園！！	CSC MEDIA	5800日圓	SLG
	infinity	KID	價格未定	AVG
	BASS LANDING 2	ASCII	6800日圓	SPT
	BASS LANDING 2(連釣魚手掣)	ASCII	11000日圓	SPT
	P.J's GROOVE	SYSCON ENTERTAINMENT	4800日圓(預定)	PUZ

4月

6日	BEST · WING同級生麻雀	J · WING	2800日圓(暫定)	ETC
	遊戲中學習系列 世界史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	遊戲中學習系列 日本史單詞齊齊出1800	NAGASE	2800日圓	ETC
	右左(U-SA)	ARTDINK	3800日圓	待查
	200EC7-LATTICE-	NUSITE	5800日圓	STG
13日	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 1 打麻雀吧	VISCO	1500日圓	ETC
	打麻雀吧！戀愛吧！Separte 2 戀愛吧	VISCO	1500日圓	ETC
	★TINY BULLET	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	ACT
20日	～ART CAMION～雙六傳	AFFECT	4800日圓	RAC
	華蘭虎龍學園~純愛篇~	J · WING	2800日圓(暫定)	AVG
27日	■考車牌吧	TWILIGHT EXPRESS	5800日圓	SLG
	★SuperLite 1500 Series Castrol HONDA Superbike Racing	SUCCESS	1500日圓	RAC
	★SuperLite 1500 Series DEEP FREEZE	SUCCESS	1500日圓	不詳
	★SuperLite 1500 Series HOOOCKEY！	SUCCESS	1500日圓	SPT
下旬	★Wu Tang	SUCCESS	價格未定	不詳
4月	■幻影月夜-月夜野綺譚-	NAZAT	5800日圓	AVG
	FOUR	TAO HUMAN SYSTEMS	2500日圓	PUZ
	PAKA PAKA Passion 2	PRODUCE	價格未定	不詳
	Simple 1500 SERIES Vol.21 THE野球	D3 Prefecture	1500日圓	SPT
	在遙遠的時空之中	KOEI	6800日圓	AVG
	在遙遠的時空之中(限定版)	KOEI	8800日圓	AVG
	DEVIL MAN	BANDAI	5800日圓(暫定)	ACT
	PANDORA MAX SERIES Vol.4 Catch!感覺SENSATION	PANDONA	1980日圓	AVG
	★BPS THE CHOICE THE NEXT TETRIS	BPS	2800日圓	PUZ

5月

18日	用磁石來飛行？PICS的大冒險	AFFECT	4800日圓(暫定)	不詳
25日	★SuperLite 1500 Series QUIZ 1(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★SuperLite 1500 Series QUIZ 2(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
	★SuperLite 1500 Series QUIZ 3(暫稱)	SUCCESS	1500日圓	ETC
5月	■BRAVE SAGA 2	TAKARA	7800日圓	SRPG
	PANDORA MAX SERIES Vol.5 被解僱的朝早	PANDONA	1980日圓	AVG
	■DRAGON QUEST VII 伊甸之戰士們	ENIX	7800日圓	RPG

6月

22日	★SuperLite 1500 Series繪畫PUZZLE 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series填字遊戲 2	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series NANCRO 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	★SuperLite 1500 Series數獨 3	SUCCESS	1500日圓	PUZ
	PANDORA MAX SERIES Vol.6 闇之蛹	PANDONA	1980日圓	AVG
6月	★砂之EMBRACE～EDEN之里的勒寶	IDEA FACTORY	價格未定	RPG

2000年發售

春	OPTION TUNING CAR BATTLE SPEC R	MTO	5800日圓	RAC
	SPRYO×SPRKUS不尋常的旅途	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	GAIA MASTER眾神的桌上遊戲	CAPCOM	4800日圓	ETC
	Snow Pocketer	ATLUS	價格未定	待查
	Pocketer(粉紅)	ATLUS	價格未定	待查
	Pocketer(黑)	ATLUS	價格未定	待查
	Mega Pocketer	ATLUS	價格未定	待查
	HEIWA Parlor！Pro DolphinRing Special	日本TELENET	5200日圓(暫定)	ETC
	音樂創作室3	ASCII	價格未定	SLG
	再見吧！宇宙戰艦大和號 愛的戰士們	BANDAI	7800日圓(予定)	待查
	STREET GOLFER	SUNSOFT	5800日圓	SPT
	我要作曲～Dance Remix編～	VING KIDS	2480日圓	SLG
	閉鎖病院	VISIT	價格未定	AVG
	KILLER BASS	魔法	5800日圓	SPT
	爆流	FUJIMIK	5800日圓	SPT
	大江戶風水因果律 花火2	魔法	5800日圓	SLG
	HOSHIGAMI沈沒了的蒼之大地	MAX FIVE	4800日圓(暫定)	SRPG
	BLACKJACK VS松田純	PONY CANYON	價格未定	TAB
	人鳥流	日本SYSTEM	價格未定	ACT
	PUZZLE DE BOWLING	日本SYSTEM	價格未定	PUZ

遊戲發售時間表

	賭博默示錄KAIJI(暫稱)	講談社	5800日圓	AVG
	逮捕令YOU'RE UNDER ARREST(暫稱)	PIONEER LDC	價格未定	AVG
	青之6號Antarctica	BANDAI VISUAL	6800日圓(暫定)	AVG
	蜃氣樓(暫稱)	VISIT	價格未定	AVG
	星界之紋章	BANDAI VISUAL	價格未定	RPG
	戰國夢幻	BANPRESTO	價格未定	SLG
	★MACROSS PLUS GAME EDITION	翔泳社	價格未定	STG



在《MACROSS》的整個系列之中，《MACROSS PLUS》可以說是最受歡迎的作品之一。今次它被遊戲化，動畫版的原班人馬也有份參與其中，例如遊戲總監修、劇本和監督都是由河森正治負責，而動作場面的監製則是板野一郎，背景音樂方面亦是採用了原作中管野洋子的樂曲，喜歡這套動畫的朋友留意了。

	★BRAND×BRAND <合成RPG>	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
2000年夏	Simple 1500 SERIES Vol.X THE SHOOTING(暫稱)	D3 Prefecture	1500日圓	STG
	HAPPY SALVAGE	MEDIA WORKS	5800日圓	AVG
	Lowrider Hop&Dance	TYO	價格未定	ACT
	FRIENDS～青春之光輝～	NEC ITERCHANNEL	6800日圓	AVG
2000年	■RPG創作室4	ASCII	6800日圓	SLG
	Beatmania APPEND 5thMIX～Time to get down～	KONAMI	2800日圓	SLG
	老千麻雀	IDEA FACTORY	價格未定	ETC
	STARLING ODYESSEY II～魔龍戰爭～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	STARING ODYESSEY III～MILLENNIUM之聖戰～	RAY FORCE	價格未定	SPRG
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説3~亞姆尼茲亞會戰~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 銀河英雄傳説4~恩艦隊出動~	德間書店INETERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫瑪莉工作室	德間書店/ INTERMEDIA COMPANY	1800日圓	ETC
	CLICK漫畫 新DRAGON HALF	德間書店INETERMEDIA COMPANY	2000日圓	ETC
	Dear Friends	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	BATTLE SHIP大和	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	SLG
	SUCCESS STORY	ALTRON	價格未定	SLG
	FAVORITE DEAR the everlasting voices(暫名)	NEC Interchannel	價格未定	ETC
	TALES OF ETERNIA	NAMCO	價格未定	RPG
	KAMURAI神來	NAMCO	價格未定	RPG
	EMBLEM SAGA	ASCII	價格未定	RPG
	機動新撰組	ASCII	價格未定	不詳

發售日未定

■OFFICIAL FORMULA 1 RACING	EIDOS INTERACTIVE	價格未定	RAC
森下卓八段監修 本格對戰將棋「聖」	CULTUREBRAIN	1980日圓	TAB
PATLABOR THE GAME(暫稱)	BANDAI VISUAL	價格未定	待查
OVER QUNE	NAMCO	價格未定	待查
NHL BLADE OF STEEL 2000	KONAMI	5800日圓	SPT
PARTS'DIK	BANPRESTO	5800日圓	ACT
Dinobreeder another progress	J・WING	5800日圓	SLG
爆彈小子SCOOP THE KID(暫名)	Tears	價格未定	AVG
汽車GO!	TAITO	5800日圓	SLG
Angelique Trowa	KOEI	價格未定	SLG
GUNGHO BRIGADE	TOMY	價格未定	SLG
RUNGU RUNGU～DOROTHY之大冒險～	TYO	價格未定	AVG
ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	RPG
ATLANTIS～THE LOST TALES～	HUMAN	4800日圓	AVG
雷電DX(暫稱)	SEIBU開發	1500日圓	STG
BONOBODO	AMUSE	4800日圓	TAB
TETRIS THE GRAND MASTERS(暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
ANDAGA HUNTER(暫稱)	E3 STAFF	價格未定	不詳
BASHING BEAT 2	E3 STAFF	價格未定	SPT
傳説幪面人之遺言(暫稱)	WIZARD	價格未定	AVG
MERCURIUS PRETTY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
MAIN ROTAR(暫稱)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SPT
FLY(暫稱)	MDB	價格未定	AVG
CAPCOM AVG NEXT STYLE(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
ROCKMAN DASH 2 EPISODE 1～ROLL危機一髮～	CAPCOM	價格未定	RPG
SHERAZADO傳説 黃金之帝國(暫稱)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
ARKS 1000～目標！究極之召喚師～	CLEF INVENTION	價格未定	AVG
DOOPERS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
GRUDA	CYBERTECH DESIGN	價格未定	SLG
PROJECT CHAOS	CYBERTECH DESIGN	價格未定	STG
HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
WONDERLAND SHOCK 1950 AMERICAN DREAM	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	TAB
RAGNA CUBE LEGEND	SONY MUSIC ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
士多KID	瀧工房	價格未定	AVG
Q極QUIZ回答PLEASE	Tears	價格未定	PUZ
蜃氣樓回廊	PLE STAGE	價格未定	AVG
TIE BREAK	BODY	價格未定	SPT
CLOCK TOWER 3	HUMAN	價格未定	AVG
LIPROS(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	ACT
OGARIAN-亞人傳-(暫稱)	VISUAL ART	價格未定	RPG
BACKGUNER～甦醒的勇者們～完結篇「之後、明日」	VING	5800日圓	SLG
PILE-UP MARCH	PROCEED UNI	5800日圓	SLG
BREATH OF FIRE IV～不變的人	CAPCOM	價格未定	RPG
BOXING	VICTOR SOFT	價格未定	SPT
LEGACY OF KAIN SOUL REAVER	CAPCOM	價格未定	ACT
PUZZLE「雀」	CULTURE BRAIN	價格未定	PUZ

2000年3月

PlayStation 2

3月4日	■撞球BILLIARDS MASTER 2	ASK	5800日圓	TAB
	■麻雀大會3 MILLENNIUM LEAGUE	KOEI	價格未定	TAB
	■實況WORLD SOCCER 2000(暫稱)	KONAMI	OPEN價格	SPT
	■DRUMMANIA(連專用控制器)	KONAMI	OPEN價格	ACT
	■FANTAVISION(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	■ETERNAL RING	FROM SOFTWARE	6800日圓	RPG
	STEPING SELECTION	JALECO	價格未定	ETC
	EX桌球	TAKARA	價格未定	TAB
	GOLF PARADISE	D&E SOFT	價格未定	SPT
	SKY SURFER	IDEA FACTORY	價格未定	SPT
	AMERICAN ARCADE	ASTROLL	價格未定	TAB
	RIDGE RACER V	NAMCO	價格未定	RAC
	A6 去吧！A列車6	ARTDINK	價格未定	SLG
	STREET麻雀TRANCE麻神2	SUNSOFT	價格未定	TAB
	決戰	KOEI	價格未定	SLG
	★柿木將棋IV	ASCII	6800日圓	TAB
30日	■鐵拳 TAG TOURNAMENT(暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
下旬	劇空間職業棒球AT THE END OF THE CENTURY 1999	SQUARE	價格未定	SPT

4月

	■EVERGRACE	FROM SOFTWARE	價格未定	RPG
7月	MAGICAL SPORT甲子園2000(暫稱)	魔法	價格未定	SPT
8月	MAGICAL SPORT GoGoGolf	魔法	價格未定	SPT
10月	MAGICAL SPORT KILLER BASS 2	魔法	價格未定	SPT

2000年發售

春	■DRIVING EMOTION Type-S	SQUARE	價格未定	RAC
	0 STORY(LOVE STORY)	ENIX	價格未定	待查
	永世名人IV	KONAMI	價格未定	TAB
	GRADIUS 3&4復活之神話	KONAMI	價格未定	STG
	齊來玩麻雀2	KONAMI	價格未定	TAB
	X-FIRE	ELECTRONIC ARTS SQUARE	價格未定	ACT
	WILD WILD RACING	IMAGINEER	價格未定	RAC
	實況野球7(暫稱)	KONAMI	價格未定	SPT
	AI圍棋2001(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	AI麻雀(暫稱)	IFOUR	價格未定	TAB
	電線(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	我與魔王(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	I.Q REMIX(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	PUZ
	Primal Image	ATLUS	價格未定	ETC
夏	■REISELIED EFAMERAL FANTASIA	KONAMI	價格未定	RPG
	機甲世紀G BREAKER	SUNRISE INTERACTIVE	價格未定	SLG
	ARMORED CORE2	FROM SOFTWARE	價格未定	ACT
	鬼武者(暫稱)	CAPCOM	價格未定	未定
	Road Star Troffy 2000	TAITAS JAPAN	價格未定	RAC
	UNiSON(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
	東大將棋 四間飛車道場(暫稱)	每日Communication	價格未定	TAB
	ROBOCOP	TAITAS JAPAN	價格未定	ACT
	SPLASH DIVE(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
秋	TUNING CAR RACING GAME(暫稱)	MTO	價格未定	RAC
冬	DARK CLOUD(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	波洛古羅斯物語3(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
2000年	All Star Prowestling	SQUARE	價格未定	SPT

發售日未定

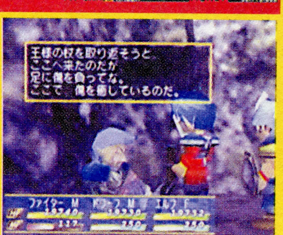
■GRAN TURISMO 2000(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	RAC
■成為Pilot!2(暫稱)	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	價格未定	SLG
BEST PLAY職業棒球	ASCII	價格未定	SPT
HYPER TOUR	3D	價格未定	不詳
STREET FIGHTER EX3	CAPCOM	價格未定	FIG
1 ON 1GOVEMMENT	JORDAN	價格未定	SPT
SD飛龍之拳「Z LOV」	CULTUREBRAIN	價格未定	FIG
新COOL BOARDERS(暫稱)	UEP SYSTEM	價格未定	SPT
玉繭物語2	元氣	價格未定	RPG
上海V(暫稱)	SUNSOT	價格未定	PUZ
CHORO Q HG(暫稱)	TAKARA	價格未定	SLG
500GP(暫稱)	NAMCO	價格未定	RAC
森田將棋(暫稱)	悠紀ENTERPRISE	價格未定	TAB
花與太陽和雨	ASCII	價格未定	AVG
PANIC SURFIN	ASCII	價格未定	SPT
SIDE WINDER MAX(暫稱)	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	價格未定	STG
Pro麻雀 極 NEXT(暫稱)	ATHENA	價格未定	TAB
3D Real Drive(暫稱)	Viral One	價格未定	RAC
FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX(暫稱)	XING ENTERTAINMENT	價格未定	FIG
山卡的BATTLE(暫稱)	EXSEKO	價格未定	RAC
EXZOCHIKA(暫稱)	ENIX	價格未定	ARPG
STAR OCEAN 3(暫稱)	ENIX	價格未定	RPG
SONET(暫稱)	ENIX	價格未定	ETC
BUST A MOVE 3(暫稱)	ENIX	價格未定	ACT
BBD2000(暫稱)	ENIX	價格未定	SLG
Fighting QTs(暫稱)	ENIX	價格未定	FIG
BIO HAZARD SERIES(暫稱)	CAPCOM	價格未定	AVG
Fly High(暫稱)	GUST	價格未定	RAC
真・三國無雙(暫稱)	KOEI	價格未定	FIG
SOLDNERSCHILD 2(暫稱)	KOEI	價格未定	SRPG
The Bouncer	SQUARE	價格未定	ACT
WRC(暫稱)	SPIKE	價格未定	RAC
井手洋介的麻雀家族2(暫稱)	SETA	價格未定	TAB
Perfect Golf 3(暫稱)	SETA	價格未定	SPT
L'Arc~en~Ciel(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
立體忍者活劇 天誅2(暫稱)	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
電車GO!系列最新作(暫稱)	TAITO	價格未定	未定
LAKE MASTER EX(暫稱)	DAZ	價格未定	SPT
Kunai(暫稱)	TECMO	價格未定	ACT
GRIPER刃牙(暫稱)	TOMY	價格未定	ACT
徹萬 免許皆傳(暫稱)	NAXAT	價格未定	TAB
BLOODY ROAR 3(暫稱)	HUDSON	價格未定	FIG
BOMBERMAN2001(暫稱)	HUDSON	價格未定	ACT
機動戰士GUNDAM(暫稱)	CAPCOM	價格未定	STG
F-1(暫稱)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
爆流2	FUJIMIC	價格未定	SPT
WORLD NEVERLAND 3(暫稱)	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
FX PILOT(暫稱)	LOCUS	價格未定	STG
SOUL SURFIN(暫稱)	童	價格未定	ACT
★SSX(暫稱)	ELECTRONICS ARTS SQUARE	價格未定	不詳

2月 Dreamcast

10日	Pop'n Music 3 APPEND DISC	KONAMI	2800日圓	SLG
17日	TREASURE STRIKE	KID	5800日圓	ACT
	Dance Dance Revolution 2ndMIX Dreamcast Edition（暫稱）	KONAMI	5800日圓	SLG
	Sega GT Homologation Special	SEGA	5800日圓	RAC



「GT」毫無疑問已經成為賽車遊戲的主流，繼PS的《GRAN TURISMO 2》取得極佳的成績後，大家不其然對SEGA的GT賽車GAME《SEGA GT》也有很大的期望。雖然現時仍未能對它的遊戲性有任何的評價，但在系統方面《SEGA GT》絕對是滿分，單是一個以創作原創賽車為目標的《FACTORY LICENSE MODE》就已經非常吸引了。



《SORCERIAN》是FALCOM在1988年推出的日本電腦RPG。當時遊戲機界也正處於一片RPG的熱潮之中，但和遊戲機的RPG不同，《SORCERIAN》並沒有固定的主角，玩者可以依着自己的喜好來設計冒險隊伍，自由度非常高，不少玩者都是被它這個特色所吸引，未玩過的人不妨一試。

24日	CARRIER	JALECO	6800日圓（暫定）	AVG
	大神一郎奮鬥記～櫻大戰歌謠SHOW《紅蜥蜴》	SEGA	5800日圓	AVG
	AERO DANCING F	CRI	5800日圓	ETC
	RING	角川書店	6800日圓	AVG
	GOLEM中走失的孩子	CHRAMELPOT	3800日圓	PUZ

3月

2日	Vitual Cop 2	SEGA	2800日圓	STG
16日	VICTORY MAN 2000 VIVA！FESTIVAL/	SEGA TOYS	4800日圓	待查
	上海Dynasty	SUCCESS	4800日圓	TAB
	PUZZLE BUBBLE 4	CYBER FRONT	3800日圓（預定）	PUZ
23日	■SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	AVG
	RAYMAN THE FANTASTIC HERO	Ubi SOFT	5800日圓	ACT
	NBA 2K	SEGA	5800日圓	SPT
	Twinkle Star Sprite	SNK	2800日圓	待查
	VIGIRANTE 8～SECOND BATTLE～	SYSCON ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	聖靈機RAIBLADE	Winkysoft	5800日圓	SRPG
30日	■職業麻雀 極D	ATHENA	4800日圓	TAB
	■THE TYPING OF THE DEAD～KEYBOAED MASTERS～	SEGA	價格未定	ETC
	The King Of Fighters '99 EVOLUTION	SNK	5800日圓	FIG
	ADVANCED大戰略	SEGA	6800日圓	SLG
	HELLO KITTY的聲音電子郵件	SEGA	2800日圓	ETC
	機天烈少年'S GANNER GUN	SEGA	4800日圓	ACT
	機天烈少年'S GANNER GUN（連咪版）	SEGA	6800日圓	ACT
	WORLD NEVERLAND PLUS ～PURUTO共和國物話	RIVERHILL SOFT	5800日圓	SLG
	古拉雲之鳥籠KAPITEL 4「邂逅」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
下旬	ARMADA	METRO 3D	價格未定	不詳
	Rayku Masters PRO Dreamcast plus！	DAS	5800日圓（予定）	待查
3月	GUNBRID 2	CAPCOM	5800日圓	STG
	MARVEL VS. CAPCOM 2 New Age of Heroes	CAPCOM	5800日圓	FIG
4月27日	★SORCERIAN～七星魔法之使徒～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	5800日圓	RPG
	★SORCERIAN～七星魔法之使徒～ 限定版	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	RPG
4月	打高爾夫吧！場地資料集vol.1（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	Animaster	AKI	5800日圓	SLG
5月25日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 5「贖罪」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
5月	打高爾夫吧！場地資料集vol.2（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
6月29日	ZUSER VARSER	REAL VISION	5800日圓（予定）	待查
6月	打高爾夫吧！場地資料集vol.3（暫稱）	BUTTOM UP	價格未定	ETC
	WWW.SOCCER～參加者募集！～	HAPPY？	5800日圓	SLG
	Anna's Quest（暫稱）	METRO 3D	價格未定	不詳
7月27日	古拉雲之鳥籠KAPITEL 6「戰慄」(通訊販賣)	SEGA	2800日圓	ETC
9月下旬	■TOP OF THE FORMULA	FUJICOM	價格未定	RAC

2000年

春	■平成麻雀莊	MICRONET	5800日圓	SLG
	通訊對戰LOGIC BATTLE大雪戰	FORTY FIVE	3800日圓	TAB
	ALEX-Virus Composer-	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
	Power Stone 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	Super Runabout（暫名）	Climax	價格未定	RAC
	RUNE CASTER	NOSIA	5800日圓	SLG
	MERCURIUS PRETTY end of the century	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	MONSTER BREED	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
	熱鬥（NET）GOLF	SEGA	5800日圓	SPT
	M-SR（暫稱）	SEGA	價格未定	RAC
	特攝冒險活劇SUPER HERO烈傳	BANPRESTO	價格未定	ARPG
	Balder's Gate	SEGA	價格未定	RPG
	Jet Set Radio	SEGA	價格未定	ETC
	Innocent Tears	GLOBAL A ENTERTAINMENT	價格未定	SRPG
	櫻大戰	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰2～求你別死去～	SEGA	價格未定	AVG
	櫻大戰3～巴里正在燃燒嗎～	SEGA	價格未定	AVG
	NIBERUG之戒指	SUCCESS	價格未定	AVG
夏	育成打比賽的馬匹吧！	SEGA	價格未定	SLG
	大相撲（暫稱）	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	DARK EYES（暫稱）	NECSTIC	價格未定	RPG
2000年	■L.O.L.~LACK OF LOVE	ASCII	價格未定	RPG
	土偶戰紀~霸王~	VICTOR INTERACITVE SOFTWARE	5800日圓	SLG
	Brave Knight	PANTHER SOFTWARE	價格未定	SLG
	Littledream	PANTHER SOFTWARE	價格未定	AAVG
	ECCO THE DOLPHIN（暫稱）	SEGA	價格未定	AVG
	超時空要塞MACROSS（暫稱）	翔泳社	價格未定	ACT
	THE TYPING OF THE DEAD～Keyboard Masters～	SEGA	價格未定	ETC
	夢幻之星 Online	SEGA	價格未定	RPG

發售日未定

	Dee Dee Planet	SEGA	2800日圓	ACT
	實況POWERFUL職業棒球DC	KONAMI	價格未定	SPT
	DARK EYES（暫稱）	NESTICK	價格未定	待查
	職業指南麻雀「兵」DX通信對應版	CULTURE BRAIN	5800日圓	TAB
	METAL MAX Overdrive	ASCII	價格未定	RPG
	ALU · GU · LATE（暫稱）	拓洋興業	價格未定	SRPG
	ETERNAL ARCADIA（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
	超級機械人大戰α	BANPRESTO	價格未定	SLG
	虹色天使	JAPAN CORPORATION	價格未定	SLG
	新格鬥術 飛龍之拳列伝	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	SNK VS. CAPCOM（暫稱）	CAPCOM	價格未定	FIG
	TRIP TRACK（暫稱）	CHRAMELPOT	價格未定	AVG
	GRANDIA II	GAME ARTS	價格未定	RPG
	鄭問之三國誌	GAME ARTS	價格未定	SLG
	Warrz（暫稱）	SHOW WAY SYSTEM	價格未定	RPG
	SHENMU 第二彈（暫稱）	SEGA	價格未定	RPG
	CRACK 2（暫稱）	ZIKU	價格未定	SLG
	春風戰隊V FORCE 2～翼之他方～（暫稱）	VING	價格未定	SRPG
	DYNIMITE ROBO 2000（暫稱）	童	價格未定	ACT
	紫炎龍2（暫稱）	童	價格未定	STG
	Super 301 S Q（暫稱）	日本物產	價格未定	SLG
	U S TRACK CHAMP	日本物產	價格未定	RAC
	DIGITAL競馬新聞MY TRACKMAN 2	SHOEI SYSTEM	6800日圓（暫定）	SLG
	RENT-A-HERO No.1	SEGA	價格未定	ARPG
	人生Game（暫稱）	TAKARA	價格未定	TAB

3月 NINTENDO 64

23日	實況POWERFUL職業棒球2000（暫名）	KONAMI	7800日圓	SPT
3月	武器戰士	BUTTOM UP	6800日圓（暫定）	FIG
	TOP GEAR HYPER BIKE	KEMCO	6980日圓	RAC
	星之卡比64（暫稱）	任天堂	6800日圓	ACT
	GUN TRICT LEGEND	EPOCH社	6800日圓	不詳

4月以後

4月7日	忍者亂太郎GAME GALLERY	CULTURE BRAIN	6480日圓	PUZ
4月	糸井重里之釣BASS NO.1決定版！	任天堂	價格未定	SPT
5月	MOTHER 3豬王之最期	任天堂	6800日圓	RPG
	★釣魚64～乘着海風～	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	6800日圓	SPT
春	BASS RUSH	VISCO	7800日圓	SPT
	不思議迷宮系列 未來之思寧2～鬼襲來！思寧城！～	CHUNSOFT	價格未定	ARPG
	大刀（DAIKATANA）	KEMCO	6980日圓	ACT
	VIEW POINT 2064	SAMMY	7800日圓	STG
夏	★SPUER BLACK BASS64	STARFISH	6800日圓	SPT
2000年	EXCITE BIKE 64（暫稱）	任天堂	5800日圓	RAC
	SUPER MARIO RPG 2（暫稱）	任天堂	6800日圓	RPG
	PERFECT DARK（暫稱）	任天堂	6800日圓	ACT
	薩爾達傳說外傳（暫稱）	任天堂	6800日圓	ARPG
發售日未定	BIOHAZARD 0（暫稱）	CAPCOM	價格未定	AVG
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	FLIGHT SIMULATOR（暫稱）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG
	WIPEOUT 64	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	7980日圓	RAC
	SURIC驅 RAJIC驅	任天堂	5800日圓	RAC
	On & Off Racing	imaginer	價格未定	RAC
	LAP LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	ULTRA BASE BALL 64實名版（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	走吧！我的馬（暫稱）	CULTURE BRAIN	價格未定	SLG
	SUPERMAN	TAITO	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	CONKA'S QUEST（暫稱）	任天堂	價格未定	ACT
	REVOLT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	RAC
	MINI RACERS（暫稱）	任天堂	價格未定	RAC
	麻雀	發售商未定	價格未定	TAB
	CABBAGE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	FIRE EMBLEM64（暫稱）	任天堂	價格未定	SRPG

2000年2月 NINTENDO 64 DD

	SIMCITY 64	任天堂	價格未定	SLG
	MARIO ARTIST TALENT STUDIO	任天堂	價格未定	ETC

4月

	F-ZERO X EXPANSION KIT	任天堂	價格未定	RAC
	MARIO ARTIST POLYGON STUDIO	任天堂	價格未定	ETC
2000年	現代大戰略Ultimate War	經銷商未定	價格未定	SLG
	日本PRO GOLF TOUR 64	經銷商未定	價格未定	SPT

發售日未定

	巨人多事解放陣線 小矮人小矮人大集合（暫名）	LAND NET DD	價格未定	待查
	井手洋介之麻雀塾	經銷商未定	價格未定	TAB
	薩爾達傳説64DD（暫稱）	任天堂	價格未定	ARPG
	CABBAGE（暫稱）	任天堂	價格未定	SLG
	華爾街（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC
	SOUND MAKER（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC
	DT DD（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC
	DD SEQUENCER（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC
	設計衛門（暫稱）	經銷商未定	價格未定	ETC

NEO-GEO

2月25日	餓狼MARK OF THE WOLVES	SNK	價格未定	FIG
發售日未定	餓狼MARK OF THE WOLVES（NEOGEO CD）	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

2月

10日	PACHINSLOT ARUZE王國POCKET AZTECA	ARUZE	3800日圓(暫定)	SLG
	神機世界EVOULUTION～無盡的地下城～(暫稱)	SNK	3800日圓	RPG
24日	COOL BROADERS POCKET(對應Dreamcast)	UEP SYSTEM	3800日圓	SPT

3月

3日	PACHISLOT ARUZE王國POCKET WORD OF LIGHTS	ARUZE	3800日圓(暫定)	SLG
9日	METAL SLUG 2nd Misson	SNK	3980日圓	ACT
	戀愛麻雀	VISCO	3800日圓	ETC
16日	幕末浪漫 特別篇 月華之劍士～月中芳華、緩散月下～	SNK	3800日圓	FIG
	仙魔大戰2000 POCKET FESTIVAL	SEGATOYS	3800日圓	ACT
23日	■COTTON	SUCCESS	3800日圓	SHT
30日	傳説之OGRE BATTLE外傳	SNK	3800日圓	RPG
3月	PACHINCO實機SIMULATION VOL.2(暫名)	JAPAN WHISTING	價格未定	TAB
	WORLD LEAGUE BASEBALL2000(暫稱)	SNK	價格未定	SPT

發售日未定

	SONIC THE HEADGEHOG POCKET ADVENTURE	SNK	3800日圓	ACT
	DYNAMAITE SLUGGER	SNK	價格未定	ACT
	MAGICIAN LORD(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	NEO · BACCARA(對應無線)	SNK	價格未定	TAB
	TOURNAMENT PROWRSTLING(暫稱)	SNK	價格未定	SPT
	KING OF FIGHTERS R-3(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	KOF ADVENTURE(暫稱、對應Dreamcast)	SNK	價格未定	AVG
	POPEYE & PETTY CARTOON LAND(暫稱)	JAPAN VISTEC	價格未定	AVG
	DIGITAL PRIMATE(暫稱)	SNK	價格未定	RPG
	NBA HANGTIME(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	NFL BLITZ(暫稱)	ATARI GAME CORP	價格未定	SPT
	ROCKMAN POCKET(暫稱)	CAPCOM	價格未定	ACT
	卒業寫真(暫稱)	ADK	價格未定	SLG
	WORLD HEROES POCKET	ADK	價格未定	FIG
	對戰BILLIARD BREAK SHOT	ADK	價格未定	SPT
	怒the RETURNS(暫稱)	SNK	價格未定	ACT
	繪畫PUZZLE(暫稱)	SUCCESS	價格未定	PUZ

SUPER FAMICOM

發售日未定

	我的女神(暫稱)	KSS	10800日圓	AVG

SEGA SATURN

2000年3月	ROOMMATE井上涼子-COMPLETE BOX-	DATAM PLOYSTAR	15000日圓	SLG
今冬	FINAL FIGHT REVENGE	CAPCOM	5800日圓	FIG
	FINAL FIGHT REVENGE(連4MB RAM CARD版)	CAPCOM	7800日圓	FIG

發售日未定

	WORDS WORTH	elf	價格未定	RPG
	REQUIEM(暫稱)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
	REAL SOUND 2～霧之音樂盒～	WARP	5800日圓	ETC

GAMEBOY

2月

11日	語樂王TANGO！	J WING	3980日圓(暫定)	ETC
18日	本格對戰將棋「步」	CULTURE BRIAN	3900日圓	TAB
21日	TRADE&BATTLE CARD HERO	任天堂	3800日圓	TAB
	★TRADE&BATTLE CARD HERO + BATTLER KIT 7(LAWSON專用)	任天堂	5000日圓	TAB
24日	■F1 WORLD GRAND PRIX for GAMEBOYCOLOR II	VIDEO SYSTEM	4300日圓	RAC
25日	突擊！PAPPARA隊	J WING	4500日圓(暫定)	STG
	METAMODE	KOEI	3980日圓(暫定)	RPG
	名偵探柯南 機關寺院殺人事件	BANPRESTO	4500日圓(暫定)	AVG
	職業麻雀「兵」GB2	CULTURE BRIAN	3900日圓	TAB
	META FIGHT EX	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	本格花札GB	ASTRON	價格未定	TAB
	METAROT CARD ROBOTOL(獨角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
	METAROT CARD ROBOTOL(雙角甲蟲版)	imagineer	3980日圓	SLG
中旬	FUNK THE 9 BALL	TAM	3980日圓	TAB
下旬	SNOW BALL	BUTTOM UP	價格未定	待查

3月

3日	VS LEMMINGS	J WING	4500日圓(暫定)	PUZ
	BILLIARD CLUB	ASTRON	價格未定	SPT
10日	■JAGAUR犬君	VICTOR INTERACTIVE SOFTWARE	3800日圓(預定)	不詳
	對戰詰將棋356選	ATENA	2980日圓	TAB
17日	■RPG創作室GB	ASCII	4800日圓	ETC
	■蒼鼠樂園2	ATLUS	3980日圓	SLG
	DEAR MY FLAT	CULTURE BRIAN	3900日圓	SLG
	POCKET職業摔角PERFECT STRIKER	J WING	3980日圓(暫定)	SPT
	TRICK BOARDER GP	ATENA	3800日圓	RAC
23日	CYBORG GUKURO～惡魔復活～	KONAMI	4500日圓(暫定)	不詳
	POWAPURO君POCKET 2(暫名)	KONAMI	4500日圓(暫定)	SLG
24日	波斯王子	SUNSOFT	3980日圓	ACT
30日	POP'n Music GB(暫稱)	KONAMI	4300日圓(暫定)	SLG
	學園BATTLE FREATURES-	KONAMI	4500日圓(暫定)	待查
	WORLD SOCCER 2000(暫名)	KONAMI	4500日圓	SPT
下旬	RAYMAN MR. DARK之陷阱	UBI SOFT	價格未定	ACT
	★Disney's TANZAN	SYSCON ENTERTAINMENT	4300日圓	ACT
3月	SILVENIA MELODY(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	待查
	爆球連發！！Super Beaterman激誕！Raising Valkie	TAKARA	4500日圓(暫定)	待查
	叮噹MEMORIES 大雄之回想大冒險	EPOCH社	3980日圓	ETC
	模擬職業棒球POCKET職業棒球	EPOCH社	3980日圓	SLG
	MACROSS 7－去奪取銀河的心吧！－	EPOCH社	3980日圓	待查
	名偵探柯南 奇岩島秘寶傳説	BANPRESTO	4500日圓	AVG
	將口的頭腦變成○ 常識之書	imagineer	3800日圓	ETC
	將口的頭腦變成○ 常識之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	將口的頭腦變成○ 難問之書	imagineer	3800日圓	ETC
	將口的頭腦變成○ 難問之書Special Edition	imagineer	4800日圓	ETC
	跪下的狗狗	PACK IN SOFT	3800日圓	待查
	★好朋友寵物系列2可愛的白兔	MTO	3980日圓(預定)	ETC
	★DX MONOPOLY GB	TAKARA	3980日圓	TAB

4月

14日	金魚物語	CULTURE BRIAN	3980日圓	AVG
27日	METAL GEAR Ghost Babe！	KONAMI	4500日圓(暫定)	AVG
4月	GO!GO!HITCHHIKE 2	J WING	4500日圓(暫定)	RAC
	DUNGEON SAVIOR	J WING	4800日圓	RPG
	DINO BREEDER 4	J WING	4800日圓	SLG
	母名之大冒險	SUNSOFT	價格未定	ACT
	到賽馬場吧！WIDE	HECTO	3980日圓	待查
	CHALLENGE CARD GB BIG REMAN 2000(暫名)	imagineer	3980日圓	待查
	POCKET MONSTER X(暫名)	任天堂	價格未定	AVG
5月	POCKET COOKING	J WING	4800日圓(暫定)	SLG
	Pocket中的王國	HECTO	3980日圓	待查
春	薩爾達傳說 不可思議樹之果實 ～力之章～	任天堂	3800日圓	ARPG
	DERBY STALLION牧場(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	SLG
	Osharu丸	SUCCESS	價格未定	待查
	攜帶電獸TELEFANG	SMILE	價格未定	SLG
	METAL GEAR Ghost Babel(暫稱)	KONAMI	4500日圓	ACT
	KLUSTAR	SPIKE	3980日圓	PUZ
	櫻大戰GB(暫稱)	MEDIA FACTORY	價格未定	AVG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「赤之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	真 · 女神轉生DEVIL CHILDREN「黑之書」	ATLUS	價格未定	RPG
	★HUNTER × HUNTER	KONAMI	價格未定	SLG
	★ZOKUZOKU HEROS	MEDIA FACTORY	價格未定	待查
夏	CR Monster House(暫稱)	TAM	價格未定	待查
2000年	■THE BLACK ONYX GB	BBS	5800日圓	RPG
	SPEEDY GONZARES ASTEKA ADVENTURE	SUNSOFT	3980日圓	ACT
	MELODY KID(暫稱)	EPOCH社	3980日圓	ACT

發售日未定

	SUPER MARIO BROS DX(NINTENDO POWER專用)	任天堂	價格未定	ACT
	JERAZAD外傳	CULTURE BRAIN	3900日圓	RPG
	CATWOMEN	KEMCO	3980日圓	ACT
	飛龍之拳COLLECTION GB	CULTURE BRAIN	3900日圓	ACT
	對局將棋極GB	ATHENA	價格未定	TAB
	SD飛龍之拳傳説GB REAL VERSION	CULTURE BRAIN	3900日圓	FIG
	DONKEYKONG LAND 2	任天堂	價格未定	ACT
	POCKEMON PICROSS	任天堂	價格未定	PUZ
	走吧！我的馬(暫稱)	CULTURE BRAIN	3900日圓	SLG
	STAR WARS EPISODE 1 RACER	任天堂	價格未定	RAC
	SUPER MARIO BROS DELUX	任天堂	價格未定	ACT
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～智慧之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	薩爾達傳說 不可思議樹之果實～勇氣之章～	任天堂	價格未定	ARPG
	不思議之迷宮系列第6彈！風來的試練GB2(暫稱)	CHUN SOFT	價格未定	ARPG

Wonder Swan

2月

10日	超兄貴 ～男之魂札～(暫稱)	BANDAI	3980日圓	STG
17日	■來玩花扎吧	SUCCESS	3800日圓	TAB
24日	■對戰圍棋 平成棋院	SUCCESS	4680日圓	TAB
	FISH FREAKS Bassrise for Wonder Swan	BEC	3800日圓	SPT
	誕生for Wonder Swan	BANDAI VISUAL	4200日圓	SLG
2月下旬	仙界傳～TV ANIMATION仙界傳封神演義～	BANDAI	3800日圓	RPG

3月

4日	螺旋～被咀咒的Simulation～	OMEGA MICOT	3800日圓	ETC
9日	LANGRISSER MILLENIUM WS～The Last Century～	BANDAI	3980日圓	SRPG
16日	WONDER TENNIS(暫稱)	BEC	3800日圓	SPT
23日	來！聽聽！	MEDIA ENTERTAINMENT	3980日圓	不詳
30日	■FIRE PRO WRESTRING for Wonder Swan	加賀TEC	3980日圓	SPT
	MARCROSS～TRUE LOVE SONG～	RAYUP	3980日圓	AVG
	燃燒吧！職業棒球ROOKIES	JALECO	4200日圓	SPT
中旬	★線腦MILLENNIUM	BANDAI	3600日圓	PUZ
下旬	超級機械人大戰COMPACT 2第1部：地上激動篇	BANPRESTO	4500日圓	SLG
3月	東京魔人學園 符咒封錄	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	TAB

4月以後

4月6日	三國史II(暫名)	KOEI	4200日圓	SLG
上旬	■POCKET FIGHTER	BANDAI	3800日圓	FIG
下旬	★THREE THE RING(暫稱)	BANDAI	3000日圓	不詳
4月	TRUMP COLLECTION 2	BOTTOM UP	價格未定	TAB
	LOAD RUNNER for Wonder Swan	BANPRESTO	2980日圓(暫定)	ACT
5月下旬	黑瞳之諾亞for WonderSwan (暫稱)	GUST	3800日圓	RPG
6月	Rainbow Island Partys☆Party	Mega House	4200日圓	ACT
7月	FLASH～約會之鐵人～	光文社	4200日圓	AVG

2000年發售

夏	KAPPA GAMES三毛貓HOMES GHOST PANIC(暫稱)	光文社	價格未定	AVG
	超級機械人大戰COMPACT 2第2部：宇宙激震篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
	★RING ETERNAL	角川書店	3500日圓	AVG
冬	超級機械人大戰COMPACT 2第3部：銀河決戰篇	BANPRESTO	價格未定	SLG
2000年	■TETRIS for WonderSwan(暫稱)	BBS	價格未定	TAB
	CINDY'S CARAT(暫稱)	HEKISA	3800日圓	PUZ
	侍女和象棋(暫稱)	HEKISA	3800日圓	TAB
	聖劍傳説2	SQUARE	價格未定	ARPG
	陸行鳥之不思議迷宮2	SQUARE	價格未定	RPG
	FINAL FANTASY	SQUARE	價格未定	RPG
	ROMANCING SAGA	SQUARE	價格未定	RPG

發售日未定

	326 for Wonder Swan	MEGA HOUSE	4200日圓	PUZ
	WING STORY～POMIT之羽～	HAL COPORATION	價格未定	SLG
	麻雀王(暫稱)	童	價格未定	TAB
	DINO BREEDER EPISODE 1(暫稱)	J · WING	4200日圓	不詳



互動遊戲誌
MULTIMARKETS Int'l Ltd.
講多無謂！
今集為大家帶來
機動戰士GUNDUM
基力之野望~自護之系譜~
最新片段，當中更有
MK-II VS GP-02A！
你話睇相好定睇片好
逢隔周五於
互動電視上映
MULTIMARKETS Int. Ltd.
互動遊戲誌由MULTIMARKETS INT'L LTD.製作
逢隔周五於互動電視上映
如有意見，可電郵到 gamemag@netvigator.com
互動遊戲誌
© 創通AGENCY • SUNRISE © BANDAI 2000


BIOHAZARD
CODE:Veronica
完全攻略本
Dreamcast
R.P.D.
S.T.A.R.S.
全城熱賣
定價港幣五十元正
由J. J親自執筆的完全小說式攻略、帶你進入BIOHAZARD的最新章
GAME PLAYERS
遊戲誌編輯部製作
CAPCOM
CAPCOM ASIA CO.,LTD.出版
©CAPCOM CO.,LTD.2000 ALL RIGHTS RESERVED.